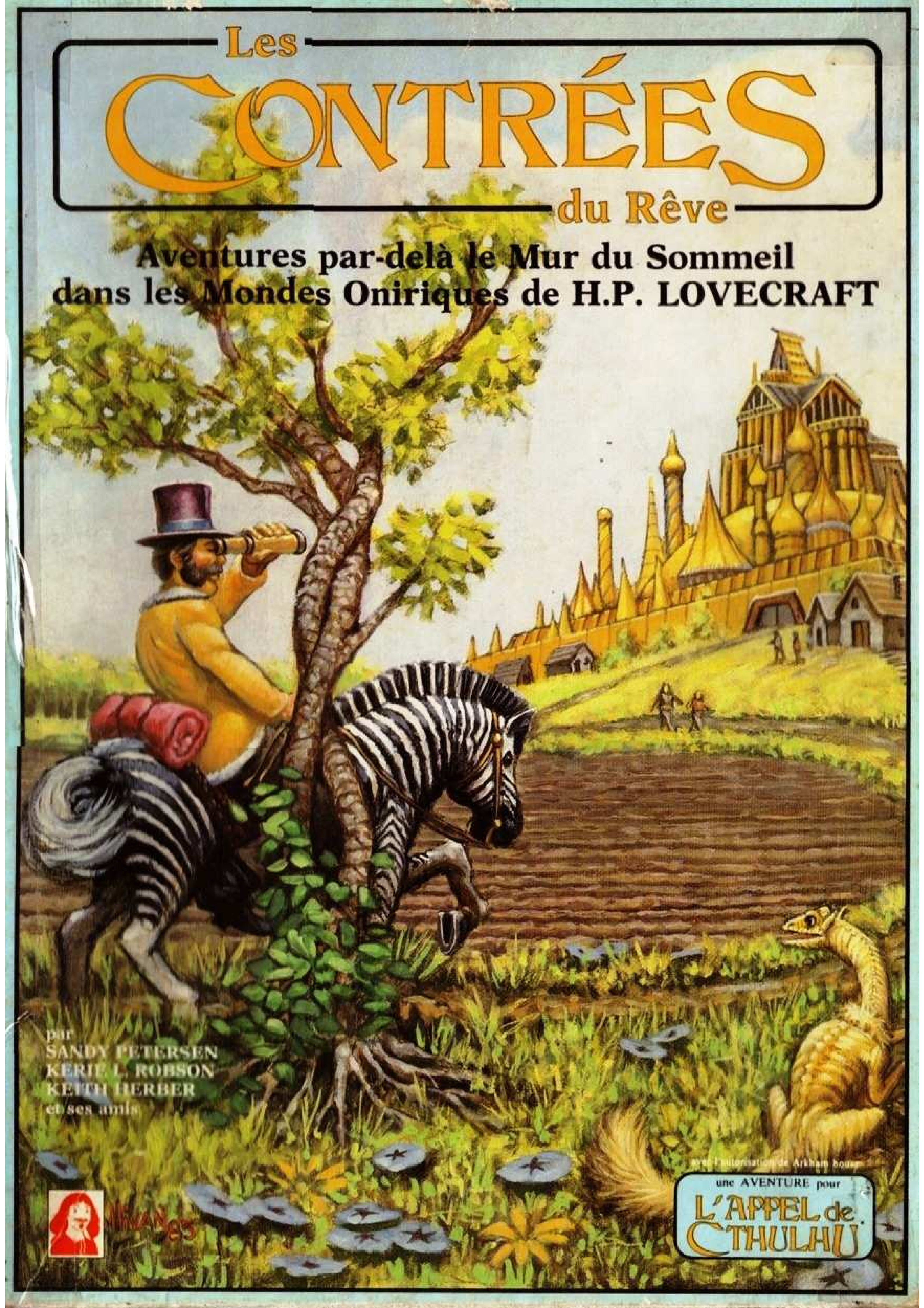

Les
CONTRÉES
du Rêve
Aventures par-delà le Mur du Sommeil
dans les Mondes Oniriques de H.P. LOVECRAFT
par
SANDY PETERSEN
KERIE L. ROBSON
KEITH HERBER
et ses amis
une AVENTURE pour
L'APPEL de CTHULHU



Un Gug

Dédicaces

A Keith Herber, pour son immense contribution aux règles et aux idées ; à Harry Robson, ma source d'inspiration ; et à Gaynor le Prince Nu, le boa qui se croyait dactylographe.

Pour Lord Dunsanny, toute notre gratitude. Sans lui, les Contrées du Rêve seraient restées un vœu pieux.

Vous tous qui m'avez encouragé, merci. Je pense que vous vous reconnaissez dans ces lignes (du moins, je l'espère).

— K.L. CAMPBELL-ROBSON

A Lord Dunsanny, qui est l'initiateur de tout cela, et à Gary Myers, qui en témoigne de la vitalité.

— SANDY PETERSEN

Conception : Sandy Petersen, K.L. Campbell Robson, Scott Clegg, Keith Herber, Jacqueline Clegg, Susan Hutchison, Kevin Ross, Phil Frances, EPICenter.

Illustrations : Kevin Ramos

Cartes : Carolyn Schultz (Carte de Hlanith d'après un original d'EPICenter.)

Maquette et Mise en Pages : Sherman Kahn.

Carte partielle des Contrées du Rêve : dessinée par Carolyn Schultz d'après des notes de Scott Clegg, Jacqueline Clegg, et Susan Hutchison.

Illustration du coffret : Tom Sullivan.

Traduction Française : Thérèse Caussé

Supervision de la version française : Henri Balczesak

Introduction

par

Sandy Petersen

Au fil de divers contes enchanteurs plus merveilleux qu'horribles, Howard Philip Lovecraft a créé tout un monde : les Contrées du Rêve. Là, certains initiés ont pu vagabonder en songe...

Dans la plupart de ces récits, les descriptions et les localisations des villes, endroits, personnes ou créatures sont pour le moins floues. Et les cartes et informations compilées dans ce livret ne sont peut-être pas aussi achevées que d'aucuns pourraient le souhaiter. D'autres Gardiens auront sans doute une conception personnelle du lieu où dorment les ruines de Sarnath, ou de la situation de Kadath, en un point austral ou septentrionnal... Libre à eux de modifier la carte au gré de leur sensibilité et de déconcerter leurs joueurs.

Les Contrées du Rêve de Lovecraft ont un caractère éthéré et troublant. Les choses y subissent des distorsions et sont voilées d'irréalité. Maintes beautés ineffables côtoient nombre de terreurs cosmiques. Songez à tout cela en décrivant êtres et lieux. Le monde entier est un rêve ; ainsi doit-on le présenter et l'animer.

Ce coffret donnera abondamment matière à exploration pour vos Investigateurs. Nous vous suggérons de leur tracer de grandes lignes de recherche basées sur les informations que vous y puiserez, mais de ne pas permettre aux joueurs de compulser ces pages : il est de grands mystères qui ne devraient pas être divulgués aux rêveurs novices...

Afin d'exploiter au mieux cette boîte, il serait bon que les Gardiens lisent « A la Recherche de Kadath » (recueil « Démons et Merveilles »). Ils peuvent également prendre connaissance d'une ou plusieurs de ces autres nouvelles de Lovecraft :

Par-delà le Mur du Sommeil
Les Chats d'Ulthar
Celephais
La Malédiction de Sarnath
Hypnos
Les Autres Dieux
Polaris
La Quête d'Iranon
L'Etrange Maison Haute dans la Brume
Le Bateau Blanc
dans le recueil
Dagon et Autres Nouvelles de Terreur
La Clé d'Argent
A Travers les Portes de la Clé d'Argent
dans le recueil
Démons et Merveilles

Il serait également souhaitable de parcourir « The House of the Worm » de Gary Myers, qui recèle quelques excellentes histoires, situées toutes dans les Contrées du Rêve de Lovecraft. Lord Dunsanny et Clark Ashton Smith sont encore des sources d'inspiration potentielles : on peut considérer que la plupart de leurs récits fantastiques se déroulent dans ces mêmes Contrées, ou pour le moins, dans un monde voisin.

Clés pour entrer dans les Contrées du Rêve

Pour les mortels, on connaît quatre accès.

Le premier : un Investigateur peut s'y transporter par la magie d'un sort, ou d'un objet comme la Clé d'Argent de Randolph Carter. A moins que ce ne soit autrement spécifié, c'est le Gardien qui détermine où le personnage fait exactement son apparition dans les Contrées du Rêve. D'ordinaire, la dépouille physique de l'Investigateur demeure dans le monde de l'éveil, engourdie d'un sommeil apparent. Dans tous les cas, seul son rêve s'immisce dans les Contrées du Rêve.

Second accès : fruit de ses recherches ou effet du hasard, un personnage peut découvrir un lieu de tangence entre les Contrées du Rêve et notre propre monde. Divers endroits de ce type sont mentionnés dans le chapitre « Lieux Oniriques ».

Autre possibilité : un personnage peut expirer. A sa mort, un rêveur expérimenté peut opter pour que son esprit demeure éternellement dans les Contrées du Rêve. Plus le personnage détient de POU et de compétences, plus élevé y sera alors son rang.

Enfin, on s'en serait douté, la dernière approche consiste à rêver. Un Investigateur qui a lu quelque chose sur les Contrées du Rêve, ou qui en a entendu parler, peut les rechercher dans ses songes. Il parvient à trouver l'Entrée s'il réussit un Jet en Mythe de Cthulhu. Il peut s'y essayer une fois par 2D6 semaines de rêverie assidue. Un être surnaturel, comme Nyarlathotep, Yog-Sothoth ou Nodens, peut lui enseigner comment gagner le pays chimérique — il trouvera alors l'Entrée dès sa première vraie nuit de sommeil. Un personnage doté d'un POU de 18 ou plus à qui les Contrées du Rêve sont inconnues peut franchir sans le vouloir l'Entrée dans ses rêves sous l'effet d'une contrainte psychique ou d'une stimulation... et si cela s'avère commode pour le Gardien.

Le Rêve

Il en existe trois sortes. Nous avons tous l'expérience des rêves ordinaires. La plupart surviennent sur Terre, bien qu'ils soient certainement chose banale dans les Contrées du Rêve également. Ces rêves ordinaires n'ont pas d'incidence sur le jeu, quoique certains, plus importants, soient susceptibles d'advenir dans des situations particulières — par exemple, un Dieu pourrait envoyer un message par ce biais.

Dans ces pages, le terme « rêve » peut signifier que les consciences des personnages ont dérivé vers les Contrées du Rêve. Il est souvent fait référence aux Investigateurs par le mot « rêveurs ». Normalement, leur être physique reste sur Terre — endormi de façon tout à fait littérale — pendant que leur esprit, pleinement éveillé, s'ébat dans les Contrées du Rêve.

La troisième sorte de songes relève d'une nouvelle compétence : Rêver, qui permet de créer de nouveaux objets ou une nouvelle vie dans les Contrées du Rêve. Seuls les rêveurs les plus puissants sont qualifiés pour l'utiliser. Voir la fin de ce chapitre pour plus d'éclaircissements à ce sujet.

L'Entrée

Une nuit, dans ses songes, un Investigateur peut tomber à l'improviste sur un escalier immense s'abîmant vers de fascinantes profondeurs sous-jacentes au rêve ordinaire dans lequel il évolue. S'il était en quête des Contrées du Rêve, il reconnaît probablement ces marches, et il les descend. Si ce n'était pas le cas, il peut tout de même être tenté. Ces degrés mènent aux soixante-dix marches du sommeil léger, par lesquelles le rêveur s'enfonce vers la Caverne de la Flamme.

Là demeurent deux prêtres vénérables, Nasht et Kaman-Thah, qui protègent les dormeurs imprudents du pays des rêves. Chaque rêveur parvenant en ce lieu doit les rencontrer. Si Nasht et Kaman-Thah ne se sont jamais entretenus avec lui auparavant, ils scrutent et sondent longuement son âme, estimant s'il peut accéder ou non aux Contrées du Rêve. Si la SAN du personnage ajoutée à sa compétence en Mythe de Cthulhu atteint 75 ou plus, ils lui octroient le passage. Sinon, les deux prêtres l'expulsent, et il s'éveille, sans être bien sûr de ce qui lui est arrivé. On est toujours confronté seul à Nasht et Kaman-Thah. Même si plusieurs personnages parviennent simultanément à trouver les soixante-dix marches du sommeil léger et descendent ensemble dans la Caverne de la Flamme, une fois là, chacun a l'impression de se trouver seul devant les prêtres.

Le rêveur à qui échoit leur bénédiction quitte alors la Caverne de la Flamme, descend les sept cent marches vers les Portes du Profond Sommeil et émerge dans le Bois Enchanté. Des Investigateurs en groupe s'apercevront qu'ils débouchent tous ensemble, bien qu'ils n'aient pas eu conscience mutuellement de leur présence auparavant. Un personnage ayant accompli le cheminement jusqu'aux Portes du Profond Sommeil pourra retrouver l'Entrée en songe à tout moment de son choix. Même si, en conséquence, son total de points de SAN et de Mythe de Cthulhu chute à moins de 75, les prêtres persisteront à lui en autoriser l'accès, s'ils l'ont déjà accordé une fois.

Le temps dans les Contrées du Rêve

D'ordinaire, un personnage peut demeurer dans les Contrées du Rêve pendant un nombre d'heures terrestres égal à son POU. Des narcotiques comme le haschish ou l'opium étirent le temps terrestre passé à rêver de 1D6 heures, voire plus, dans des cas particuliers. Bien sûr, ces stupéfiants sont dangereux, et pas seulement dans le monde de l'éveil. Un personnage en mauvaise posture dans les Contrées du Rêve et qui voudrait désespérément s'en évader (tel Randolph Carter dans les ultimes pages de « A la Recherche de Kadath ») ne le pourra probablement pas, si son corps terrestre est drogué.

En principe, une heure de sommeil terrestre équivaut à une semaine du temps dans les Contrées du Rêve. De même, un personnage qui pénètre physiquement dans ces Contrées constate souvent que pour chaque semaine qu'il y passe, une heure s'écoule dans le monde banal. Mais rien ne saurait mesurer le temps dans les Contrées du Rêve de façon régulière. Les sabliers sont truqués. Comme la distance, le temps est irrégulier et élastique. Par exemple, dans la ville de Celephais, il est aboli : en deçà de ses portes de bronze, êtres et choses sont immortels.

A toutes fins utiles, traitez de façon identique les perceptions du temps des Investigateurs d'un groupe tant que sa cohésion est maintenue. En revanche, des différences peuvent venir au jour si les circonstances font que le groupe éclate. De même, il n'y a pas de règle formelle en ce qui concerne le retour sur un même moment dans une série de rêves. L'action peut reprendre comme si aucun laps de temps ne s'était

écoulé entre eux, ou bien des semaines peuvent s'être égrenées, ou même des éons. Examinez individuellement les situations pour déterminer la formule la plus intéressante, adaptée, et élégante...

Le Réveil

Lorsqu'un Investigateur émerge d'un songe, il risque d'oublier la majeure partie de ce qu'il y a appris. Pour simuler cela, effectuez un jet d'Idée à son réveil. S'il est réussi, il peut alors se souvenir de ce qui est advenu dans son rêve comme si cela s'était passé dans la « vie réelle ». Par contre, si le jet est manqué, les expériences et découvertes oniriques seront floues dans sa mémoire. Confisquez les notes que le joueur conserverait sur les trouvailles de son personnage, et déniez à ce dernier tout gain d'expérience durant l'épisode ; retenez en revanche les changements concernant les compétences Mythe de Cthulhu ou Rêver.

Il se peut qu'un Investigateur soit réveillé avant que son temps de rêve soit révolu : par un fort bruit, peut-être, ou quelque autre nuisance du monde de l'éveil. Pour demeurer assoupi, l'Investigateur doit alors réussir un jet d'Idée. Un personnage peut être ainsi extirpé des Contrées du Rêve par des événements appartenant au monde de l'éveil ; mais inversement, il est impossible pour un rêveur de s'éveiller volontairement des Contrées du Rêve, bien que certains événements puissent le forcer à émerger de son sommeil.

Profits et pertes de SAN

Un personnage regagne des points de SAN dans les Contrées du Rêve au taux normal de l'Appel de Cthulhu lorsqu'il défait monstres ou ennemis. Les motifs de perte de points de SAN sont identiques à ceux du monde de l'éveil, mais pas les effets de cette diminution.

Si un personnage perd au moins 20 % (mais non la totalité) de sa SAN lors d'une seule rencontre, il est affecté d'un Effet Cauchemardesque (voir table jointe), au choix du Gardien.

Un personnage perdant toute sa SAN se retrouve transformé de manière permanente ; il devient l'horreur la plus appropriée aux yeux du Gardien. Ainsi, telle personne qui a fréquenté les goules peut fort bien en devenir une. La dépouille terrestre d'un tel infortuné sombre à jamais dans la démence, à moins qu'elle ne rende le dernier soupir dans son sommeil.

TABLE DES EFFETS CAUCHEMARDESQUES

Choisissez un effet approprié à la situation, ou faites un jet en 1D10 pour en déterminer un de façon aléatoire.

(1) — Un objet, un vêtement ou un organe de l'Investigateur s'évanouit dans le néant, ou devient horrible et répugnant (ainsi, un cimeterre est susceptible de se métamorphoser en un serpent si celui qui le manie souffre d'ophiophobie). L'objet revient à la normale lors du voyage suivant du personnage dans les Contrées du Rêve.

(2) — Le personnage se trouve soudain incapable de s'échapper efficacement. Le couloir semble s'allonger à l'infini, il est paralysé, ou il est collé au sol, à moins qu'il ne puisse s'éloigner qu'à une allure désespérément lente. L'effet s'achève lorsque ce qui causait la perte de SAN a disparu, ou bien a eu son compte réglé.

(3) — L'Investigateur voit soudain les alentours s'estomper, et se retrouve en un lieu différent. Par exemple, il peut se voir tout à coup enfermé dans une pièce verrouillée, seul en huis clos avec la menace qui a amené sa perte de SAN.

(4) — Un des compagnons de l'Investigateur (mais pas un rêveur), ou une plante, ou un animal proche, se transforme en un horrible monstre, probablement similaire à celui qui a amené la perte de SAN. Lors de l'incursion suivante du rêveur dans les Contrées du Rêve, l'être est revenu à la normale.

(5) — Une blessure, une lésion, une maladie ou une malformation ancienne réapparaît, douloureuse, terrifiante ou simplement gênante pour l'Investigateur. Retour à la normale dans son songe suivant.



Le Bois Enchanté

(6) — L'Investigateur s'éveille, et voilà qu'il ne sait plus s'il rêve ou non. Désorienté, il ne peut plus diriger son activité onirique vers une personne, un lieu ou un événement particulier des Contrées du Rêve avant qu'un certain temps ne se soit écoulé, ou qu'il n'ait réussi un jet en Psychanalyse.

(7) — Opposez la perte de SAN à l'INT de l'Investigateur. Si son INT est en infériorité, il s'éveille immédiatement et ses cheveux deviennent blancs ou gris, ou commencent à tomber.

(8) — Opposez la perte de SAN à POU de l'Investigateur sur la table de résistance. Si son POU se trouve en infériorité, il s'éveille immédiatement, affligé d'un tic nerveux au choix du Gardien. Suivant sa nature, cette manie peut également affecter son APP ou sa DEX de 1D3 points.

(9) — Opposez la perte de SAN à la CON de l'Investigateur sur la table de résistance. Si sa CON est battue, l'Investigateur s'éveille et se trouve immédiatement frappé d'infarctus. Si un jet de CON × 10 en 1D100 échoue, il en meurt. Si le jet réussit, il perd tout de même 1 point de CON.

(10) — Tout autre effet approprié, à la discrétion du Gardien. En général, dans le cas où l'être physique réel de l'Investigateur serait affecté, il devrait être réveillé. Si seul son être onirique est concerné, l'Investigateur aura alors l'opportunité de résoudre tout problème moyennant un jet réussi en Rêver et la dépense de Points de Magie adéquate.

Mort et Blessures

Si au cours d'un songe un Investigateur périt dans les Contrées du Rêve, il se réveille en sursaut dans son lit terrestre, perdant 1D20 points de SAN, et la faculté de pouvoir jamais rêver à nouveau.

Toute blessure reçue dans les Contrées du Rêve s'évanouit lors du voyage suivant du rêveur.

Un Investigateur se trouvant physiquement dans les Contrées du Rêve guérit dans les délais normaux du jeu. S'il y trépassait, il ne réapparaîtrait jamais sur Terre.

Nourriture, Vêtements, et Equipement

La technologie des Contrées du Rêve diffère de celle du monde de l'éveil. Compte tenu des variations locales et des modifications provenant de la nature des Contrées du Rêve et d'éventuelles magies, l'artisanat et les réalisations mécaniques des Contrées ressemblent généralement à ceux de la Terre, mais au temps jadis. Point de mitrailleuses : cimeterres et arcs sont les armes communes. Les chemins de fer sont inconnus : la majeure partie des transports se fait par vaisseaux ou par caravanes.

Aucun objet ne fait son apparition dans les Contrées du Rêve tant que sa réalité n'a pas été « fixée » dans le monde de l'éveil. Ce processus nécessite approximativement cinq cents ans. Seuls les objets dont les formes sont restées fondamentalement inchangées pendant ce laps de temps peuvent exister dans les Contrées.

Comment emporter des accessoires

Les rêveurs arrivent nus comme vers dans la Caverne de la Flamme, et sans équipement. L'une des fonctions de Nasht et de Kaman-Thah, les deux prêtres du lieu, est de vêtir correctement ceux qui franchissent ce seuil. A celui qui en fait la demande, ils fournissent un équipement constitué de bons habits, d'un poignard du style qu'il désire, de trois miches de pain, d'une outre d'eau, et d'un écheveau de manne filée.

Les effets d'un Investigateur transporté physiquement dans les Contrées du Rêve restent inchangés, mais les éléments de son équipement qui ne sont pas déjà inscrits dans la réalité des Contrées ne tardent pas à vaciller et s'altérer de façon visible, jusqu'à complète transformation en leurs équivalents oniriques. Ainsi, une lampe torche sera métamorphosée en lampe à huile de style arabe, ou en flambeau ; un révolver, en cimeterre ou en lance.

Lorsque cet Investigateur regagne physiquement le monde de l'éveil, son équipement ne réintègre pas sa forme précédente. En ce sens, au moins, la réalité des Contrées du Rêve se montre la plus puissante...

Deux nouvelles compétences

Rêver

L'Investigateur reçoit cette compétence lors de sa première entrée dans les Contrées du Rêve, que ce soit en songe ou physiquement. Il débute avec une chance de base égale à son POU. Il acquiert un point d'expérience à chaque fois qu'il y revient et y demeure pour un laps de temps supérieur à une semaine (temps onirique). La compétence s'accroît de façon identique à toutes les autres compétences du jeu. (Un rêveur décédé sur Terre ne peut plus l'augmenter : en tant que résident permanent, il lui est impossible de sortir pour entrer à nouveau.)

On utilise cette compétence pour modifier la réalité des Contrées du Rêve. Cependant, on ne peut y recourir que dans un songe ordinaire. Au cours d'un somme et pendant qu'il rêve, sans toutefois se trouver dans les Contrées, l'usager choisit, consciemment ou non, ce qu'il crée. Il peut façonner une chose modeste : un fruit, par exemple. Il peut aussi élaborer quelque chose de merveilleux. La création ne peut prendre qu'un seul rêve, et un seul jet en Rêver pour être achevée, ou bien elle peut exiger de nombreux efforts de création fructueux distincts, moults rêves et maints délais. Le roi Kuranes n'a créé la cité de Céléphais qu'au prix de nombreuses décades d'activité onirique ; or, il est le plus grand de tous les rêveurs...

Si l'impulsion créative provient de l'inconscient du rêveur, le Gardien peut décider de ce qui est créé, pour tout ou partie. Normalement, les créations ne constituent pas une menace pour le rêveur (en toute logique, son subconscient ne devrait pas rêver un Profond susceptible de l'attaquer...), à moins, bien sûr, qu'il ne soit frappé de démence à cet instant.

Pour utiliser la compétence Rêver, il faut dépenser des points de Magie. Des objets de dimensions ou de complexité particulièrement importantes peuvent exiger de multiples sessions de rêve avant qu'un nombre suffisant de Points de Magie n'ait pu être investi pour les former. La tentative est effectuée après que tous les Points de Magie nécessaires aient été consommés.

Le Gardien décide en secret de la valeur de la création ambitionnée. Si la quantité de Points de Magie dépensée est supérieure ou égale à la valeur, et que le jet de compétence de l'usager est réussi, alors, l'objet est créé correctement. La valeur représente l'attribut le plus important de l'objet, qu'il s'agisse de sa taille, de sa qualité, ou de quoi que ce soit d'autre, suivant l'estimation du Gardien. Les êtres animés ont d'ordinaire une valeur double de celle de leur équivalent inanimé. Une épée peut avoir une valeur de 9, du fait que le dommage maximum qu'elle peut infliger est de 9. Si elle présente des gravures ou des incrustations particulièrement remarquables, elle peut revêtir une valeur supérieure, allant jusqu'à 15, 20, voire plus, tout spécialement si elle est magique. Un chien peut valoir 8 Points de Magie du fait que sa TAI est de 4 et que le coût est doublé, s'agissant d'un être animé. Une belle femme pourrait coûter 36 Points de Magie du fait que sa caractéristique la plus vitale, l'APP, est de 18 — comme elle est vivante, le coût est doublé. Une peinture de la taille de la Joconde pourrait avoir une valeur de 50 ou même 80. Un palais de dimensions modestes, 100 à 200, etc.

Le coût d'une modification peut être moindre que celui d'une création pure et simple, suivant sa nature et le bon vouloir du Gardien. Par exemple, la nature fondamentale d'un arbre transformé en un banc de bois n'est pas modifiée (c'est toujours du bois), et la création du banc, qui normalement devrait coûter 20, peut se limiter à un investissement de 5-10. Une statue de femme métamorphosée en une beauté vivante peut ne coûter que 10 points au lieu de 36, car la

forme fondamentale n'a pas été transformée. Si à la fois la nature et la forme de l'objet restent inchangées, la modification peut même coûter moins, suivant la décision du Gardien. Changer un arbre ornemental en arbre fruitier peut ne coûter que 3-4 Points de Magie.

De telles métamorphoses sont « réelles » lors de l'incursion suivante du rêveur au sein des Contrées du Rêve proprement dites. Les objets créés pour lui à titre personnel, comme les vêtements, les outils, les armes, les bijoux, l'argent, etc., apparaissent sur sa personne lorsqu'il entre dans les Contrées. Les objets dont l'existence est indépendante, ceux qui sont créés pour un point spécifique intérieur aux Contrées, les objets immobiles (comme les palais ou les arbres), les êtres vivants, et tout autre objet ainsi désigné par le Gardien, existent à leur point de création : le rêveur doit y aller pour les trouver. Il peut n'avoir aucune idée de l'endroit en question, et devoir couvrir de grandes distances pour le voir, comme ce fut le cas pour Randolph Carter et sa ville merveilleuse (« A la Recherche de Kadath »).

D'ordinaire, un rêveur ne peut accomplir une modification ou créer un objet dont la valeur soit supérieure à son pourcentage en Rêver. Ainsi, un rêveur doté de 45 en Rêver ne pourrait façonner une maison dont la valeur excèderait 45. Cependant, au fil de nombreux rêves créatifs, il peut créer tout un village avec de telles maisons. En dépensant des points de POU avec les Points de Magie nécessaires, le rêveur peut outrepasser le seuil. Pour chaque point de POU investi dans un acte de création, cette limite double. Ainsi notre rêveur, avec une compétence de 45, en dépensant un point de POU, serait à même de faire un objet dont la valeur pourrait aller jusqu'à 90. S'il dépensait un point de POU de plus, il pourrait créer un objet d'une valeur inférieure ou égale à 180. S'il en dépensait un troisième, sa limite serait repoussée à 360. Ceci n'augmente pas le nombre de base de la compétence Rêver, 45 ; et si le jet de dés pour sa tentative de création indiquait 46 ou plus, tout l'investissement de POU serait perdu.

En principe, la création ou la modification n'existe que le temps du voyage suivant du rêveur dans les Contrées du Rêve. Lors de son second voyage après la création et des suivants, elle a disparu, ou bien a retrouvé sa forme primitive. Cependant, du POU peut être dépensé pour rendre l'objet permanent. En règle générale, il faut dépenser un point de POU par acte de création, plus un pour chaque point de POU que cette dernière a coûté. Les créations particulièrement vitales peuvent coûter d'avantage de POU, suivant l'estimation du Gardien. Par exemple, un rêveur doté de 45 en Rêver pourrait dépenser 2 points de POU et 180 de Magie pour élever un manoir d'une valeur de 180. S'il décidait de le rendre permanent, il lui en coûterait : 1 point de POU (pour l'acte de création), plus 2 points de POU (parce que le manoir a initialement coûté 2 points de POU pour son élaboration). Il consommerait donc un total de 5 points de POU et 180 Points de Magie pour former définitivement son manoir. Ce qui exigerait probablement de nombreuses nuits d'efforts oniriques assidus. Naturellement, si son jet en Rêver échouait, le POU et les Points de Magie auraient été dépensés en vain.

Savoir Onirique

Pour le personnage, les pourcentages de cette compétence représentent un savoir relatif concernant les Contrées du Rêve. Le Savoir Onirique lui permet d'avoir quelques connaissances sur un endroit spécifique des Contrées, de se souvenir d'un point de leur histoire, d'en reconnaître une créature et de reconnaître si certaines entités particulières appartiennent ou non au Mythe de Cthulhu — de tels êtres et créatures sont de nature complètement étrangère, selon toute vraisemblance.

Cette nouvelle compétence a une chance de base égale à la moitié du score en Mythe de Cthulhu de l'Investigateur (arrondi au point inférieur). Chaque fois que la compétence en Mythe de Cthulhu s'accroît de deux points, le Savoir Onirique de l'Investigateur progresse d'un point, que l'augmentation ait eu lieu ou non dans les Contrées du Rêve et qu'elle ait une relation directe ou non avec ces dernières. Le Savoir Onirique augmente également en fonction des jets d'expérience, comme toute autre compétence.

Comment entrer physiquement dans les Contrées du Rêve

Lorsque Randolph Carter désirait visiter ses terres de chimères bien-aimées, il se laissait en toute simplicité sombrer dans le sommeil et rêvait son cheminement vers là-bas. Mais Carter était un vétéran en la matière, passé maître dans l'art de contrôler son activité onirique. La plupart des Investigateurs de l'Appel de Cthulhu sont à peine capables de s'endormir (en particulier, ceux dont Mythe de Cthulhu et Santé Mentale combinés totalisent moins de 75 points de pourcentage) — ne parlons pas de contrôler leurs rêves... Heureusement, il existe des méthodes variées pour s'introduire physiquement dans les Contrées du Rêve, et ce, sans rêver du tout.

De façon générale, lorsque quelqu'un pénètre dans les Contrées, les objets physiques qu'il transporte entrent avec lui. Comme nous l'avons déjà vu, les objets dont la réalité n'est pas fixée (c. à. d. qui n'auraient pu exister de quatre à six cents ans auparavant), se métamorphosent en leurs équivalents convenables. Lors de cette transformation, des objets inanimés ne sauraient devenir animés. Par voie de conséquence, une automobile ou un camion muteront en une carriole ou un chariot, mais sans animal de trait. Certes, il se peut qu'il existe quelque subterfuge pour que la technologie récente soit introduite dans les Contrées du Rêve ; peut-être en passant par celles d'un autre monde ou les mêmes lois n'auraient pas cours. Mais les Gardiens doivent être bien conscients que le monde fantastique de ces Contrées risque fort de voir déflorer ses merveilles et ses terreurs lorsque de sordides voyous armés de mitraillettes feront irruption dans leurs grosses automobiles... Ceux qui seraient en quête d'un exemple littéraire de ce genre de dépravation devraient jeter un œil sur ce qui arrive aux Territoires dans la nouvelle de Stephen King et Peter Straub : « Le Talisman des Territoires ». Un scénario intéressant ou une campagne pourraient s'inspirer des efforts déployés par les Investigateurs pour mettre le holà à une telle invasion des Contrées du Rêve !

L'accès physique le plus important vers les Contrées du Rêve se trouve dans le Bois Enchanté, qui tangente en deux endroits le monde des hommes. Ces sites sont laissés à l'imagination du Gardien : à titre de suggestion, nous proposerions cependant la Forêt Noire Allemande, les Redwoods Californiens, la Transylvanie ou l'Ile Roanoke dans la Caroline du Nord.

Il existe un autre moyen pour pénétrer dans les Contrées du Rêve, plutôt déplaisant celui-là. Il est clair que les goules vivent la plupart du temps dans les Contrées, et ne hantent le monde de l'éveil que pour piller et razzier (c'est peut-être pour cela qu'elles sont aussi insaisissables). Lorsqu'il « rampe dans la noirceur de la terre humide » de leurs terriers, Carter constate qu'il est probablement plus proche du monde de l'éveil qu'en tout autre moment. Maints terriers de goules dans le Monde Inférieur des Contrées du Rêve mènent à des cimetières pillés du monde de l'éveil...

Au-delà de la ville de Celephais et des Collines de Tanarie, il est des accès interdits vers le monde de l'éveil, et aussi vers d'autres terres des songes. De tels lieux peuvent n'être simplement que d'autres parties des Contrées du Rêve Terrestres,

à moins qu'ils ne soient des voies d'accès à la Caverne de N'Kai, ou tout autre monde de rêve ou de cauchemar, comme il siéra au Gardien.

C'est certain, d'autres entrées existent encore. Les terres glacées de Lomar semblent à l'évidence fort susceptibles de recéler au moins un accès au monde de l'éveil, bien que peut-être il débouche en Alaska, en Sibérie, ou au Groenland.

Il existe aussi un objet et un sort qui sont en relation avec les mouvements physiques d'entrée et de sortie des Contrées du Rêve.

Le Cristalliseur de Rêves

C'est un objet couleur de miel, ovoïde, de trente centimètres de diamètre environ, et qui émet un « sifflement étrange et intermittent ». L'œuf sonne creux si on le sonde, et il est relativement fragile, bien que son poids avoisine les dix kilogrammes. Il a le pouvoir de ramener les objets des Contrées du Rêve vers la réalité de la Terre. Pour s'en servir, il suffit au rêveur de s'assoupir à quelques mètres du cristalliseur. Lorsqu'il se réveille après une incursion dans les Contrées, tout ce qu'il porte ou tient dans les mains revient avec lui. Même des créatures vivantes peuvent être ainsi ramenées, si elles s'aggripent à lui de façon suffisamment tenace.

La stabilité de telles choses oniriques est incomplète. En l'espace de 1D20 heures (un jet séparé pour chaque objet ramené vers le monde de l'éveil), elles commencent à s'évanouir et ne tardent pas à glisser à nouveau vers leur monde. Le processus peut être retardé si le rêveur qui les a ramenées dépense un Point de Magie par objet ou créature pour 1D20 heures supplémentaires.

Les Cristalliseurs de Rêves sont de toute évidence des objets puissants. Ils sont presque toujours sous la garde d'entités redoutables et ne peuvent être dérobés et utilisés qu'avec précaution. Ils sont au-delà des capacités de création de l'humanité...

Le Portail Onirique

Voici un sort qui ressemble à la Création de Portail. Mais c'est vers les Contrées du Rêve qu'il ouvre un passage physique. Lorsque le Portail est créé, l'utilisateur du sort doit savoir sur quelle partie des Contrées du Rêve il a l'intention de le faire ouvrir. Il doit avoir visité lui-même les lieux, et connaître leur rapport avec au moins une autre zone de Rêve. Le sort exige le sacrifice de 4 points de POU de base (pas de Points de Magie) et ouvre un Portail permanent vers l'endroit choisi. Le passage par là se fait dans les deux sens pour les rêveurs, mais les choses originaires des Contrées du Rêve ne peuvent le réintégrer, même s'ils sont métamorphosés par leur précédente transition ; cependant, ils conserveront leur transformation. Ainsi, un Investigateur ayant amené une lampe torche en passant par le portail, verra celle-ci se convertir, par exemple, en lampe à huile. Lorsque l'Investigateur ramène la lampe à huile/torche par le Portail, elle en franchit bien le seuil, mais garde sa forme de lampe à huile.

Il est possible de créer un tel Portail vers des Contrées du Rêve extérieures à celles de la Terre. Il en coûtera une quantité de POU égale à celle que consommerait le voyage pour se rendre dans l'équivalent de l'endroit dans le monde de l'éveil. Par exemple, si un rêveur, s'étant déjà rendu là-bas, désire créer un Portail Onirique ouvrant sur les Contrées Oniriques de Yuggoth, il lui en coûtera 9 points de POU, puisque le Yuggoth concret (Pluton) est à environ huit quadrillons de kilomètres de distance.

Comment sortir des Contrées du Rêve ?

Un Investigateur présent physiquement dans les Contrées du Rêve ne peut en sortir qu'en découvrant une des issues physiques ménagées à cet effet, comme celles des Terres Interdites, au-delà des collines de Tanarie, ou comme les tunnels souterrains des goules qui mènent au monde de l'éveil. S'il gravit à nouveau les Sept Cent Marches du Profond Sommeil pour se trouver dans la Caverne de la Flamme, il peut quitter les Contrées du Rêve en continuant son ascension par les Soixante Dix Marches du Sommeil Léger.

Qu'il s'en aille par un endroit différent ou non de celui par lequel il était entré, son point d'arrivée dans le monde de l'éveil demeure le même. Un personnage ne peut pas voyager dans le monde éveillé en utilisant les Contrées du Rêve comme raccourci.

Si l'Investigateur n'est présent qu'en rêve, il peut tout de même quitter les Contrées du Rêve en suivant un chemin vers le monde de l'éveil. En arrivant à proximité de ce monde, il aperçoit d'abord dans le lointain la ville dans laquelle il vit, puis il parvient à distinguer sa propre maison, puis, alors qu'il s'approche encore, une lumière aveuglante le submerge. Il s'éveille, son rêve envolé.

Un Investigateur peut aussi être réveillé si son corps est dérangé dans le monde de l'éveil, par un fort bruit, une secousse brutale, ou quelque alarme similaire. Pour rester assoupi malgré semblable perturbation, l'Investigateur doit réussir un jet d'Idée. Il peut fort bien être arraché ainsi de ses songes par des événements du monde de l'éveil, mais il n'est pas possible pour un rêveur de souhaiter s'éveiller des Contrées du Rêve, quoiqu'il y ait des événements (comme certains effets cauchemardesques) qui puissent l'y contraindre.

Si un Investigateur s'éveille au cours d'une aventure, ses compagnons constatent tout bonnement qu'il n'est plus là. Cette disparition semble toujours passablement naturelle : il a pu simplement aller dans sa cabine et ne pas en revenir, ou bien, à table, ils s'aperçoivent que sa nourriture est restée intacte, et de fait qu'il n'est plus sur son siège.

Quel que soit le moment où l'Investigateur s'éveille d'un rêve, il risque d'oublier une bonne part de ce qu'il y a appris. Pour simuler cela, à son réveil, faites-lui tenter un jet d'Idée. S'il réussit, il peut se souvenir de ce qui lui est advenu dans ses songes comme si cela s'était passé dans la « vraie vie ». S'il échoue, par contre, les expériences et découvertes oniriques sont floues dans son souvenir. Confisquez toute note que le joueur garderait sur les trouvailles de son Investigateur, et déniez-lui tout gain d'expérience durant l'épisode. Retenez en revanche tout changement concernant la SAN, le Mythe de Cthulhu, ou la compétence Rêver. Quant aux sorts qu'il avait appris, il les a oubliés.

L'évocation de l'atmosphère d'un rêve

par

Phil Frances

L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance : parmi nombre d'autres ingrédients, c'est son atmosphère qui en fait le charme. Dans les scénarios de la série classique, les détails concernant les objets de l'ordinaire : voitures, trolleys ou chambres d'hôtel, peuvent être largement confiés à l'imagination des joueurs ; mais dans les Contrées du Rêve, le climat qu'exige le jeu doit être développé de manière bien plus subtile. Faute de présentation adéquate, les joueurs pourraient n'avoir que l'impression de s'aventurer dans un décor banal de jeu de rôle fantastique, au lieu de s'imprégner du sentiment qu'ils explorent le monde des songes...

Lovecraft a usé de plusieurs astuces pour présenter son monde onirique et celles-ci peuvent s'avérer précieuses pour aider les Gardiens à créer les sensations nécessaires ; ses histoires sur les Contrées du Rêve sont une mine d'idées pour tisser une atmosphère, et la lecture d'au moins quelques-unes vous est chaudement recommandée. Elles vous feront percevoir pleinement ce que peut être une aventure onirique. Il est facile de reconnaître dans ces nouvelles les influences stylistiques de Lord Dunsany ; mais il est moins aisé de comprendre les ressorts de l'élaboration du climat et de son maintien.

Lorsque Lovecraft décrit les cités des Contrées du Rêve centrales ainsi que leurs alentours (Ulthar, Baharna, Celephaïs, etc.), il brosse ses visions en nuances solaires (rouge, violet, jaune, orange), conotant la chaleur et le confort intime. Il met fortement en relief l'exquise beauté de ces villes ou leurs étranges curiosités et il les peuple de gens satisfaits et superstitieux, toujours désireux de donner au voyageur un lit pour la nuit. Leurs murs sont de pierres fines : marbre veiné, jade, porphyre ; ou de bois de prix : chêne, teck, acajou... Des tableaux délicieux émaillent les descriptions : des fontaines chantant sur de larges terrasses, des fleurs parfumées embaumant des jardins silencieux, un dôme d'or sur une colline... Nous arrivons parfois sur une cité, éblouis par la lumière d'un soleil couchant qui l'éclabousse de ses pourpres délicats. Pour dessiner une ville, Lovecraft profite souvent de l'approche qu'on en a par vaisseau ou au sein d'une caravane ; le procédé est commode pour suggérer le contexte, car il établit une vision progressive et globale de l'endroit, simplifiant la tâche ultérieure du Gardien lors de l'entrée en scène effective des personnages.

Dans les régions plus étranges des Contrées du Rêve, les couleurs basculent dans le spectre lunaire (blanc, noir, gris, bleu glacé) : le Plateau de Leng et les rues sombres et hostiles de Dylath-Leen en sont des exemples caractéristiques. Ces endroits semblent bien plus rebutants et étrangers que les cités solaires ; le basalte de leurs constructions les habille d'un noir menaçant, ou elles grouillent d'habitants très particuliers et de visiteurs bizarres. Dans les descriptions de lieux inspirant l'effroi, comme Leng, Sarkomand, ou Sarnath, il apparaît un autre artifice pour suggérer une atmosphère : insidieuse, adroite, une référence à demi-mot à des choses monstrueuses tapies en-dessous ou au-delà de la surface de la réalité. Témoins, les descriptions des marchands à larges bouches venant à Dylath-Leen dans de noires galères, ou le destin du vieux couple dans « Les Chats d'Ulthar », ou encore la majeure partie de la légende de Sarnath (« La Malédiction de Sarnath »). On doit faire de ce procédé un usage modéré, afin de se ménager quelques veines de cette exquise horreur cosmique lovecraftienne ; on pourra ensuite les exploiter lorsque les choses commenceront à aller de travers. Vous trouverez dans « The House of The Worm » de Gary Myers un livre entier d'exemples à l'appui.

On peut puiser dans le fonctionnement des vrais rêves des idées de jeu profitables. Par exemple, les Investigateurs entreprennent un long voyage à un moment donné ; lorsqu'il s'achève, le Gardien les informe qu'ils ont atteint leur destination, mais n'ont aucun souvenir du voyage à proprement parler. Ceci simule le déroulement aléatoire des rêves, le mélange d'une scène dans l'autre, et l'acceptation subconsciente et que l'on ne saurait remettre en cause que quelque chose s'est passé. Il n'est pas nécessaire d'en venir là à chaque voyage, si le souhait du Gardien est seulement que quelque chose arrive en chemin.

Des personnages-non-joueurs ressemblant à des parents ou à des connaissances des Investigateurs peuvent surgir dans une aventure, amenant peut-être les joueurs à se demander s'il s'agit bien là de leur ami ou cousin. Des incidents amusants peuvent ainsi se produire dans le monde de l'éveil, lorsque Digby Spode s'approche de Dean Miles Johnstone de l'Université d'Oxford pour lui demander s'il ne serait pas par hasard également Lohs, le boulanger d'Ulthar. Et les Investigateurs peuvent rencontrer des gens morts depuis longtemps dans le monde de l'éveil, car les trépassés choisissent parfois de vivre dans les Contrées du Rêve.

Les aventures peuvent avoir un rapport avec les événements de la vie éveillée des Investigateurs : la plupart des scénarios de cette boîte appartiennent à ce cas. Une Investigation concernant le Mythe de Cthulhu peut se prolonger alors que les personnages cherchent des informations dans les Contrées du Rêve. Celles-ci peuvent aussi constituer une échappatoire pour eux : les justifications sont maigres qui permettraient de lancer à leur poursuite au sein de Celephaïs une horde de Profonds rêveurs : d'ailleurs, il y a déjà là-bas des exécuteurs de basses œuvres qui se chargeront de la même besogne. Et qui sait ce qui peut bien arriver en ce moment aux corps endormis des Investigateurs ?...

Si vous êtes un rêveur invétéré, comme le fut Lovecraft, vous ne serez pas en peine de dénicher d'innombrables scénarios pendant vos heures de sommeil. Quant à nous qui ne sommes que le vulgum pecus, nous devons nous contenter de la perle rare enfouie dans la gangue des rêves d'un conventionnel décevant. Peut-être pourriez-vous tenter des subterfuges susceptibles d'induire des cauchemars : aller voir quelque film d'horreur bien saisissant. Lire Lovecraft avant d'aller au lit. Ou encore abuser de la salade de langouste ou de la pizza froide...

Bien que le Gardien ait un rôle primordial dans l'élaboration du climat du jeu, les joueurs, également, portent une part de responsabilité pour l'entretenir, et le Gardien ne devrait pas se priver de le leur dire. Rappelez-leur qu'il y a des secrets à foison dans les songes et qu'il vaut mieux ne pas sonder trop profondément les choses bizarres, ni mener immédiatement l'enquête sur toute curiosité que l'on vient à débusquer ; car dans les rêves, ces choses-là semblent souvent normales.

Lieux oniriques

par
Scott Clegg, K.R. Campbell Robson, Sandy Petersen, Jacqueline Clegg, Susan Hutchison.

RIVIERE AI : un cours d'eau lent et peu profond du pays de Mnar. On peut boire sans danger ses eaux sombres et vertes. De nombreuses variétés de poissons peuplent ses profondeurs. Comme la plupart des rivières des Contrées du Rêve, l'Ai prend sa source dans les Plaines. Deux jets en Nager suffisent pour la traverser. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

AIRA : les murs de cette cité sont de béryl et de marbre blanc veiné d'or. Ses constructions couronnées de dômes dorés sont réputées pour les merveilleuses fresques ornant toutes leurs surfaces. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

AKURION : ce grand roc gris émergeant du lac près de Sarnath constitue un point de repère remarquable près du rivage. Lors de l'anniversaire de la destruction de Sarnath, il est presque submergé par les eaux du lac. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

APHORAT : ce petit port du sud lointain est éloigné et peu connu ; pourtant, tout le commerce maritime provenant de Sydathria et du désert de Cuppar-Nombo passe par là. (*A la recherche de Kadath,* HPL)

MONT ARAN : cette montagne imposante s'élève à partir du rivage ; son sommet domine de plusieurs milliers de mètres la cité de Celephais. Au clair de lune, par les nuits brumeuses, les Dieux de la Terre aiment voler sur leurs vaisseaux de nuages depuis Kadath l'inconnue vers leurs anciens territoires au sommet de la montagne ; et ils dansent là comme ils faisaient au temps jadis, lorsque le monde était jeune, et que les hommes n'avaient pas l'impiété de gravir les cimes inaccessibles. Le Mont Aran est perpétuellement enneigé. Détail remarquable, des forêts d'arbres gingko couvrent ses pentes inférieures. (*A la Recherche de Kadath).*

BAHARNA : ce port maritime est situé sur l'île d'Oriab. C'est « une puissante cité. Les quais sont de porphyre et, derrière eux, la ville s'élève sur de grandes terrasses de pierre. Les rues sont fréquemment surmontées par les arches des bâtiments ou par les ponts qui les relient. Un grand canal coule sous la cité dans un tunnel aux portes de granit qui conduit au lac intérieur de Yath ». Certaines parties de la cité sont bâties avec des briques analogues à celles des antiques ruines qui jonchent la rive opposée du Yath. De part et d'autre du port deux phares jumeaux sont érigés ; les autochtones les ont affectueusement surnommés Thon et Thal. Les artisans de Baharna sont réputés pour les délicates poteries qu'ils cuisent au feu ; également célèbres, ses ramasseurs de laves qui escaladent le Mont Ngranek (mais pas trop haut) pour recueillir des morceaux de pierres volcaniques dans lesquels ils sculptent des figurines. Les bêtes de somme communes sont des zèbres. La cité est gouvernée par une assemblée de capitaines au long cours et de commerçants en retraite ; ce sont eux qui déterminent les lois et les châtiments. Dans les tavernes de Lhosk, mainte histoire court sur la citée engloutie qui n'est qu'à six nuits de Baharna. (*A la Recherche de Kadath,* HL)

BANOF : une vallée de l'ancien Lomar, visible depuis la plus haute chambre de la tour de guet de Thapnen. (*Polaris,* HPL)

BOIS ENCHANTÉ : le rêveur novice trouve là son premier obstacle sur le chemin des Contrées du Rêve. Les 700 marches vers les Portes du Profond Sommeil descendent en colimaçon au cœur d'un gigantesque chêne au mitan de la forêt. Les arbres atteignent en ce lieu des proportions démesurées, et, tourmentés et courbés, ils entrelacent les rameaux de leurs cimes jusqu'à former un toit vivant au-dessus du sol. D'exubérantes moisissures rayonnent d'une faible phosphorescence verte dans tout le sous-bois.

Le Bois Enchanté abrite maintes créatures étranges, parmi lesquelles les insaisissables Zoogs, qui vivent dans les arbres creux et dans des terriers sous les racines des chênes. Ils en savent beaucoup sur le monde de l'éveil grâce à la proximité de celui-ci. De fait, la forêt tangente le monde de l'éveil en deux points (les Redwoods en Californie, et la Forêt Noire en Allemagne), et les Zoogs sont responsables en ces lieux de quelques disparitions. Leur savoir est aussi vaste en ce qui concerne les Contrées du Rêve : leurs espions sont infiltrés partout.

Au milieu du Bois, se dresse un arbre hanté issu d'une graine tombée de la Lune. Les Zoogs font fermenter un vin magique à partir de sa sève et de ses fruits.

Il existe plusieurs cercles de grands rochers dans le bois. L'un d'eux, en particulier, est immense : « une sinistre étendue grise et verte rompant le toit de la forêt, et s'étendant à perte de vue ». Au milieu, une énorme dalle de pierre, portant un monstreux anneau de fer. Cette dalle ouvre sur le Monde Inférieur, dans la cité des Gugs. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

COLONNES DE BASALTE DE L'OUEST : « Carter s'aperçut que l'homme de barre n'avait pas d'autre direction que celle des Piliers de Basalte de l'Ouest par-delà lesquels la rumeur populaire dit que s'étend Cathurie, mais les Sages rêveurs savent bien que ces piliers ne sont que la porte d'une cataracte monstrueuse à travers laquelle tous les océans du monde des rêves terrestres se déversent dans le néant de l'abîme et sont projetés à travers des espaces vides vers d'autres mondes, d'autres étoiles et l'affreux néant extérieur à tout univers organisé où le prince des démons Azathoth grogne de colère (...) ». (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

DÉSERT DE BNAZIC : ce désert d'une aridité relative s'étend en pays de Mnar. Le peuple qui vit là ressemble aux Arabes ; ces gens élèvent des chameaux verts à trois bosses, et s'en nourrissent. Ils sont taciturnes, et beaucoup d'entre eux sont des voleurs dangereux. Le désert pour sa part ressemble étrangement à un fond marin, avec ses plantes évoquant le corail et les algues. Les sables sont bleus et vert-jaune ; la majeure partie de la végétation est teintée de bleu, de vert, ou de gris, et les animaux arborent les mêmes colorations. C'est à la nuit que le désert devient le plus beau, lorsque des animaux luminescents tissent leurs rêts et bougent comme des étoiles douées de vie. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

DÉSERT DE BNAZIE : c'est probablement un autre nom pour le Désert de Bnazic. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

CATHURIE : c'est une sorte d'El Dorado, une riche cité de légende qui s'étend au-delà des Colonnes de Basalte de L'Ouest. Aussi loin que l'on puisse se souvenir, des récits ont circulé sur la splendeur de Cathurie. Quelques rêveurs prétendent qu'elle n'existe pas ; au-delà des Colonnes de l'Ouest, il n'y aurait que les confins du monde et le néant. Ils affirment que Cathurie a quitté ce monde depuis des lustres, ne laissant à sa place que les étoiles. On suppose que Cathurie est une merveille. Il en existe une description enthousiaste dans « Le Bateau Blanc ». (*Le Bateau Blanc,* HPL)

CAVERNE DE LA FLAMME : l'entrée des Contrées du Rêve lorsqu'on vient du sommeil léger. Dans cette caverne, veillent deux prêtres : Nasht et Kaman-Thah. Son issue conduit par sept cent marches aux Portes du Profond Sommeil. (*A la Recherche de Kadath,* HPL).

CELEPHAIS : un port maritime dans le pays d'Ooth-Nargai ; la majeure partie de ses constructions sont de marbre bleu ciel poli et de frêles minarets les surmontent. Des statues de bronze rutilant à l'effigie des héros célèbres dominent les murs de la cité. En son centre se dresse le temple de turquoise de Nath-Horthath, servi par quatre-vingt prêtres couronnés d'orchidées, éternellement semblables à eux-mêmes depuis plus de dix mille ans.

Celephais est le plus grand centre d'échanges commerciaux des Contrées du Rêve. Des êtres de toute sorte déambulent dans ses tavernes et ses bazars. A l'instar de Sona-Nyl, le temps n'a pas cours dans l'enceinte de Celephais. Aucun habitant ne vieillit, et les rêveurs passant ses portes peuvent demeurer là pour un temps indéfini, sans avoir à réintégrer leur corps physique. L'inconvénient est que personne n'y acquiert de maturité non plus, et les enfants ainsi que les jeunes animaux doivent être élevés à l'extérieur de la cité ; faute de quoi, ils resteraient éternellement jeunes et innocents.

Le Roi de Celephais est un rêveur dont la toxicomanie a abrégé les jours, il y a de cela de nombreuses années. Le Roi Kuranes — c'est le nom qu'il se donne — demeure dans l'admirable Palais des Soixante Dix Délices, construit dans le cristal rose le plus pur.

Au-delà de la porte de l'Est s'étend un parc, dans lequel le Roi Kuranes a fait bâtir une Abbaye Normande et un petit village de Cornouailles, à seule fin de se remémorer son vieux pays natal adoré dont il est pour toujours exilé, maintenant que sa forme éveillée est passée de vie à trépas. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

MER CERENÉRIENNE : ses ondes d'un bleu cristallin comme les eaux des Caraïbes sont glacées, et sa teneur en sel est moyenne. Elle baigne les quais de la plupart des ports des Contrées du Rêve, et parmi eux, Celephais, la cité merveilleuse. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

CHATEAU DES GRANDES ENTITÉS : au faîte de Kadath l'inconnue s'élance dans un vertige de ténèbres le château d'onyx, olympe des dieux des Contrées du Rêve. Un seul rêveur vivant a posé son regard sur cette titanesque structure : Randolph Carter. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

CITÉ ENGLOUTIE : au sud de Dylath-Leen, dans la Mer du Sud. « Quand l'eau était claire, on pouvait voir de nombreuses ombres se mouvoir dans ces profondeurs spectrales que les gens simples n'aimaient pas. (...) beaucoup de bateaux s'étaient perdus dans cette région de la mer (...). En se penchant par-dessus le bastingage, Carter vit à un grand nombre de brasses de profondeur le dôme d'un grand temple, et, face à lui, une avenue de sphynx conduisant à ce qui fut un jour un jardin public. (...) on put voir que le fond de l'océan s'élevait en collines et observer clairement les alignements d'anciennes rues en pente et les murs écroulés de myriades de petites maisons.

Les faubourgs apparurent alors, et finalement un grand bâtiment isolé sur une colline. Son architecture était plus simple que celle des autres constructions et elle était aussi en bien meilleur état. Ce bâtiment était sombre et bas, et couvrait les quatre côtés d'un carré. Il possédait une tour à chacun de ses angles, une cour pavée en son centre et de curieuses petites fenêtres rondes un peu partout. Il était probablement construit en basalte, bien que les algues en eussent caché la majeure partie. Tel quel, solitaire et impressionnant sur cette colline éloignée, ce monument devait avoir été un temple ou un monastère. A l'intérieur, quelques poissons phosphorescents semblaient faire luire les petites fenêtres rondes (...). Grâce au clair de lune, il remarqua un curieux monolithe qui se dressait au milieu de la cour centrale et vit que quelque chose y était attaché. (...) c'était un marin encore vêtu de robes de soie d'Oriab, crucifié la tête en bas et les yeux arrachés. » (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

CITÉ SOUS LES EAUX : voir CITÉ ENGLOUTIE.

CUPRAR-NOMBO : ce nom désigne à la fois un désert et une ville. Les hautes murailles de calcaire des ruines y bleuissent le soir. Les rôdeurs obscurs établirent leur base dans la cité de Cuppar-Nombo, lorsqu'ils vinrent au désert en quête du trésor. Le désert est austère et aride ; seuls les reptiles, les chacals et les insectes venimeux hantent sa zone centrale. (*The loot of Golthoth,* Myers)

DAIKOS : cette cité, qui n'est plus que ruines à présent, tomba jadis aux mains des Inutos durant l'invasion de Lomar. (*Polaris,* HPL)

DÉSERT GLACÉ : personne ne s'aventure dans les terres du désert glacé qui cachent Kadath au reste des Contrées du Rêve. Elles sont essentiellement constituées de cailloux sous un linceul de glace. A des milliers de kilomètres au nord, aux confins des Contrées du Rêve Terrestres, se dresse l'inexpugnable montagne Kadath. Des bêtes énormes, sans forme et sans nom, hantent ces solitudes désolées. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

DÉSERT DE PIERRE : ce désert morne et rocailleux cerne le Mont Hatheg-Kla. Les pierres y affectent des formes étranges, sculptées en fantastiques silhouettes par le vent. Entre les rochers, une poussière épaisse, grise et âcre comme une cendre s'élève à chaque pas, brûlant les yeux et oppressant les poumons. Des hauteurs du Hatheg-Kla, l'endroit ressemble de façon frappante à quelque cimetière de titans — ce qu'il est peut-être, d'ailleurs. Les gens sensés l'évitent avec effroi. (*Les Autres Dieux,* HPL).

DOTHER : une modeste ville du désert dont les habitants basanés restent principalement entre eux. A la différence des autres peuples des Contrées du Rêve, ils ne vénèrent pas les Grandes Entités ; quant à la nature exacte de leur divinité, ils en taisent le secret. Des rumeurs d'épouvante courent bien sûr sur ce dieu mystérieux ; pourtant, les gens de Dother ne semblent pas se livrer à des sacrifices humains ou à d'autres rites répugnants. La ville est réputée pour les denrées rares que vendent avec une certaine timidité ses marchands vêtus de soie ; il y a là de l'huile aux riches senteurs exotiques faisant merveille dans les lampes et pour imprégner les torches, des acides puissants conservés dans des fiasques de verre vert, des pièces d'ivoire fin de deux à trois mètres de long, et de surnaturelles roches phosphorescentes. La provenance de ces marchandises est totalement inconnue. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

DRINEN : cette ville, située à proximité de Cuppar-Nombo, est peuplée de gens au teint mat. Leur musique surnaturelle est célèbre : des mélopées plaintives et sans paroles sur fond de flûtes et de tambours. Une partie de la ville est nommée le Quartier des Plaisirs. De nombreuses personnes la condamnent au nom de sa parfaite décadence, mais d'autres lorgnent avec envie ses jouissances licencieuses. (*The Loot of Golthoth,* Myers)

DYLATH-LEEN : un important centre de commerce, érigé presque tout entier dans le basalte le plus noir. Ses fines tours angulaires rendent cette cité fort reconnaissable de loin. « Ses rues sont sombres et inhospitalières. On y trouve de nombreuses tavernes lugubres près des entrepôts innombrables et toute la ville est pleine de mystérieux marins venus de tous les pays de la Terre, et de quelques autres dont on dit qu'ils ne se trouvent pas sur la Terre. » Ses maussades habitants sont vêtus d'étranges robes. La ville est dangereuse, et grouille de malandrins, d'assassins et de voleurs. Le prince régnant dépêche une sorte de police secrète, les Yeux de Dylath Leen, pour enquêter sur les crimes, mais seulement lorsqu'une personnalité importante est concernée. (*A la Recherche de Kadaht,* HPL)

GAK : cette ville se trouve à l'ouest de Mhor, près du désert jonché des os torturés des chimères. Ses chatoyantes soieries et ses épices exotiques sont renommées ; certaines, parmi ces dernières, provoquent des effets magiques chez le consommateur. (*Xiurhn,* Myers)

PORTE DU PROFOND SOMMEIL : après une descente de sept cent marches en contrebas de la Caverne de la Flamme, cette porte ouvre sur le Bois Enchanté. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

GOLTHOTH : également nommée la Damnée, Golthoth est une ville en ruines dans le désert de Cuppar-Nombo. Jadis, ce fut le lieu d'origine des rôdeurs obscurs, il y a quelque quatre mille ans. Elle présente de nombreuses similitudes avec l'Egypte ancienne. « Dans les chants résonnent encore quelques échos de la grandeur des temples et des obélisques de calcaire de Golthoth, et de ce que l'on disait de l'art avec lequel furent agencés ses blocs de pierre cyclopéens... Très admirables sont encore les sanctuaires de Golthoth, ornés de fresques et d'innombrables colonnes. » Les ruines sont ceintes de murailles et nombreux sont les trésors qui restent dans la cité, car bien peu de voleurs ont la témérité d'affronter ce lieu maudit. (*The Loot of Golthoth,* Myers)

HATHEG : ce village agricole est peuplé de paysans. Deux personnages célèbres en sont issus : Barzai le sage, qui fut enlevé, hurlant, vers les cieux lors de son ascension du Mont Hatheg-Kla, et Atal, qui fut témoin de son destin, et partit à Ulthar. Hatheg est gouverné par un maire-paysan élu tous les cinq ans. La ville ne compte que 900 âmes, mais s'enorgueillit d'une bonne auberge, Le Verger, réputée pour la qualité de son service et de sa table. (*Les Autres Dieux,* HPL)

MONT HATHEG-KLA : l'ultime bastion et l'aire de danse des Dieux de la Terre avant que la curiosité des mortels ne les ait contraints à s'exiler à Kadath. C'est la plus haute montagne des Contrées du Rêve ; elle s'élève à près de seize mille mètres d'altitude dans le ciel. L'endroit où Barzai le Sage affronta son destin se trouve à douze mille mètres, et un symbole cyclopéen de quinze mètres est resté gravé dans le roc, commémorant le fait. Les dieux dansent encore parfois sur le Mont Hatheg-Kla, mais aucun mortel n'a désormais l'audace de tenter l'escalade. (*Les Autres Dieux,* HPL)

HAZUTH-KLEG : une triste cité de cauchemar. Le sinistre temple d'onyx des plaisirs inaccessibles fait face, de l'autre côté de la rue du Panthéon, à la terrible maison basse de Saaa. L'une des voies est nommée rue des Marchands de Tabac. « Les rues de la cité sont sombres, étroites, et tortueuses ; en bien des endroits, les passages solitaires sont enserrés entre des maisons mornes s'inclinant dangereusement jusqu'à amener certaines fenêtres de mansardes aveugles jusqu'à une inquiétante proximité des pavés glissants. Des demeures de briques branlantes, grises et incrustées de lichens, guettent sournoisement à travers des vitres plombées... Parfois, les venelles ténébreuses débouchent sur de larges cours à ciel ouvert, où des dalles creuses portent encore de sardoniques symboles astrologiques, et les noms de maints démons infâmes, sans compter quelques-uns, moins connus, mais infiniment plus terribles. » Beaucoup de fenêtres ont comme accès aux rues des échelles de corde tressée qui pendent à leur encadrement. Hazuth-Kleg abrite de nombreux temples (où brûlent des lampes rouges) dédiés à des dieux peu honorables. (*Hazuth-Kleg,* Myers)

HLANITH : ce grand port maritime est implanté à l'embouchure de l'Oukranos. « Ici, les murailles sont de granit rude, et les maisons extrêmement pointues avec des pignons de plâtre étincelant. Les habitants de Hlanith sont, parmi tous les peuples des terres du rêve, les plus ressemblants aux hommes du monde de l'éveil ; aussi la ville n'est-elle guère fréquentée, sauf pour les échanges, car on prise l'excellent travail de ses artisans. Les quais de Hlanith sont en chêne. » La loi veut que toutes les tavernes de la cité soient rassemblées près des quais. La proximité de Hlanith et du monde de l'éveil est à l'origine de certains mirages de villes relatés de temps à autre dans ce monde. Le roi de Hlanith est juste et bon, bien qu'il porte peut-être un amour un peu excessif aux bonnes choses de la vie. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

IB : des ruines sur un rivage sans nom dans le pays de Mnar, tout près de la cité de Sarnath. Il reste ici d'énormes blocs gris d'une pierre inconnue partout ailleurs dans les Contrées du Rêve. Jadis, dit-on, de flasques choses amphibies qui adoraient Bokrug le lézard d'eau vinrent de nulle part dans une étrange brume, et apportèrent la cité et le lac avec eux. Lorsque les hommes découvrirent ce dernier, ils construisirent la cité de Sarnath, et massacrèrent les monstrueux habitants d'Ib. Mais la malédiction s'abattit sur Sarnath, et elle fut détruite. La rumeur parle de richesses enfouies dans les ruines d'Ib. Aucun homme vivant, cependant, ne prétend les avoir explorées avec succès, excepté le fameux Yohk le Nécromancien, qui « retrouva le sort qui fut perdu avec l'Ib originelle, par lequel les hommes sont transformés en araignées aux pattes mutilées et brisées ». (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

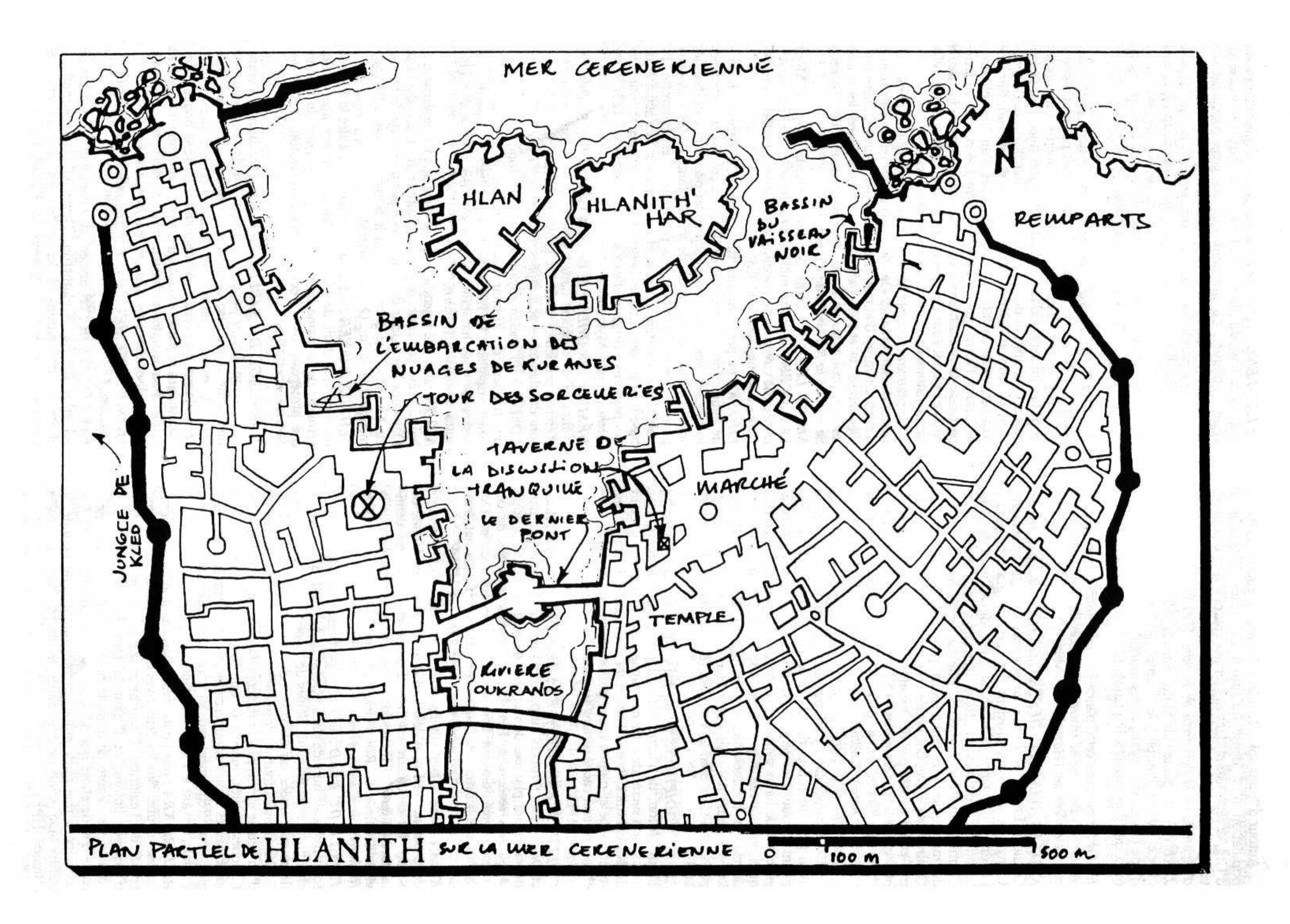
ILARNEK : l'une des plus anciennes villes des Contrées du Rêve ; elle pratiquait autrefois des échanges commerciaux avec Sarnath, la ville à présent détruite. Ilarnek fut construite dans les jours anciens par un peuple pasteur. Chevaux, chameaux et éléphants en constituent les bêtes de somme et les montures, et la ville troque des gobelets de jade avec Inganok contre de l'onyx. Après la destruction de Sarnath, les citoyens d'Ilarnek découvrirent la statue de Bokrug dans les ruines, et la placèrent sur un piédestal dans leur temple le plus haut ; Bokrug constitue à ce jour une divinité majeure dans leur cité. Ilarnek est gouvernée par un conseil de princes qui prennent les décisions en commun. Les zones habitées sont cernées d'un large cercle de bâtisses abandonnées, mais, en dépit de cela, la cité s'enorgueillit encore d'une population abondante et vigoureuse, bien qu'un tant soit peu réduite en nombre par rapport aux temps passés. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

ILEK-VAD : une « ville fabuleuse qui dresse ses tourelles au sommet de creuses falaises de verre dominant la mer crépusculaire où les gnorri à barbes et à nageoires construisent leurs indescriptibles dédales ». Son roi se rend une fois par an dans le temple de la beauté de Kiran. Elle pourrait très bien correspondre à la « merveilleuse cité du soleil couchant » dont rêva Randolph Carter, à l'aube de sa longue quête. (*La Clé d'Argent,* HPL)

INGANOK : le nom de cette cité du Nord célèbre pour ses carrières d'onyx se transforme parfois en Inquanok. Visibles de la mer, « les dômes arrondis et les flèches fantastiques de la ville d'onyx surgirent vers le Nord. Cette ville ancienne, bizarre et insolite, s'élevait au-dessus de ses remparts et de ses quais, toute noire mais ornée de décorations et d'arabesques d'or incrusté. Les maisons étaient hautes, décorées de fleurs de chaque côté et de motifs dont l'obscure symétrie éblouissait l'œil par leur beauté plus saisissante que la lumière. Certaines étaient surmontées de dômes magnifiques, d'autres de terrasses pyramidales sur lesquelles s'élevaient des minarets dont la singularité dépassait toute imagination. Les remparts étaient bas et percés de nombreuses portes. Chacune de ces portes était surmontée d'une grande arche qui s'élevait très au-dessus du niveau général des murs, et au sommet de laquelle reposait la tête d'un dieu sculptée avec la même maîtrise que celle qui, sur le lointain Ngranek, avait guidé la taille du monstrueux visage. Au centre de la ville, sur une colline, s'élevait une tour à seize côtés plus haute que toutes les autres, et portant un grand beffroi pointu qui reposait sur un dôme aplati. C'était le Temple des Dieux Très Anciens. » Au nord de la ville, se trouve le vieux quartier des tavernes fréquentées par les marchands de yaks et les mineurs d'onyx.

La cité est entièrement bâtie dans cette pierre, et ses habitants en troquent de gros blocs contre des marchandises venues d'autres pays. Parmi les hommes d'Inquanok, nombreux sont ceux qui extrayent l'onyx dans les carrières, ou en font commerce. Dans les veines du peuple d'Inquanok coule le sang des dieux et leur physionomie s'en ressent : oreilles à long lobe et traits aigus. Dès leur plus jeune âge, tous les habitants apprennent à nager et à naviguer. A Inquanok, il ne vit aucun chat, et aucun de ces grâcieux animaux n'embarquerait sur un navire en partance pour cet endroit ; il est probable que la proximité de Leng y est pour quelque chose. C'est une source d'amers regrets pour ces gens, qui auraient bien aimé voir s'ébattre de ces petits félins dans leur ville.

Le Roi voilé, dont jamais personne n'a contemplé la face, règne depuis les profondeurs de son palais d'onyx, forêt de pierre tout en balcons, encorbellements et minarets. On murmure que le père des shantaks est cloîtré dans le dôme central du palais du roi, et il se peut bien que ce soit la vérité, car des œufs colossaux font souvent office de monnaie d'échange contre les gobelets de jade d'Ilarnek. Peut-être le roi a-t-il quelque parenté avec les mystérieux prêtres voilés dont personne non plus n'a jamais aperçu les traits.


MER CERENERIENNE
HLAN
HLANITH' HAR
BASSIN DU VAISSEAU NOIR
REMPARTS
N
BASSIN DE L'EMBARCATION DES NUAGES DE KURANES
TOUR DES SORCELLERIES
TAVERNE DE LA DISCUSSION TRANQUILLE
LE DERNIER PONT
MARCHÉ
TEMPLE
RIVIERE OUKRANOS
JUNGLE DE KLED
PLAN PARTIEL DE HLANITH SUR LA MER CERENERIENNE
0
100 m
500 m

Autour d'Inquanok s'étendent de vastes étendues vides. La population n'est dense qu'autour des villes d'Inganok et d'Urg, se répartissant dans des fermes éparpillées et d'étranges villages d'onyx. Aucune vie végétale ne subsiste au nord d'Inganok. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

JAREN : cette petite ville blottie dans la vallée de Narthos est grise et morne. Pourtant, les champs qui l'entourent se parent d'une beauté sans égale, et ses murailles sont de ce fabuleux onyx que l'on extrait à Inquanok. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

KAAR : c'est dans cette plaine froide, sillonnée par les caravanes de yaks, que se trouve la Maison du Ver, fichée sur la colline de Vornai. (*Hazuth-Kleg,* Myers)

KADATH DANS LE DÉSERT GLACÉ : le château des Grandes Entités se dresse au sommet de cette montagne. L'onyx de ses murs provient des carrières géantes béant à proximité d'Inganok. Kadath est située loin au nord de Leng, là où les Contrées du Rêve Terrestres touchent à deux Contrées du Rêve étrangères. Elle est cernée par une chaîne de montagnes aux dimensions plus réduites. Depuis les Contrées du Rêve, une vallée court droit vers Kadath. L'entrée en est gardée par des montagnes sculptées « en de terribles gargouilles accroupies (...) en un demi-cercle infernal ». Randolph Carter fut le premier rêveur à découvrir où se trouvait vraiment Kadath. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

KADATHERON : l'une des plus anciennes cités des Contrées du Rêve, construite il y a longtemps par un peuple berger qui avait pour montures des chevaux, des chameaux et des éléphants. Toute l'histoire des Contrées du Rêve est ici consignée sur de hauts cylindres de brique qui servent de chroniques pour la cité et pour le monde. Kadatheron n'entretient de relations commerciales qu'avec Inganok, Ilarnek, et Thraa ; les voyageurs n'y sont guère bienvenus. Elle est gouvernée par un roi sage, bien qu'irascible. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

MONT KADIPHONEX : un pic en Lomar, faisant face au Mont Noton, de l'autre côté du plateau de Sarkiade. Une excavation sacrée de cette montagne mène au fameux « Cœur de Kadiphonek », une formation rocheuse qui irradie une lueur rouge et palpite d'une pulsation surnaturelle. D'autres choses restent cachées dans ses entrailles, sans aucun doute... (*Polaris,* HPL)

COLLINES KARTHIENNES : ces collines séparent Teloth et Oonai. Des fermiers autochtones en ont défriché une partie, et les ont plantées de vignes et de vergers. Le vin produit là est très recherché. Les parties les plus sauvages de ces coteaux, près du Mont Thorin, sont boisées et sylvestres. Des faunes, des licornes, et d'autres êtres doux et timides habitent, dit-on, ces pentes reculées. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

KIRAN : une colline sur les rives de l'Oukranos. Le temple de la beauté du Roi d'Ilek-Vad orne les terrasses de jade de Kiran. Ce sanctuaire est fait de jaspe et couvre un demi-hectare de terrain. Il est vide et silencieux, excepté lors de la visite annuelle du Roi d'Ilek-Vad, qui seul y pénètre. (*A la Recherche de Kadath,* HPL).

JUNGLE DU KLED : la jungle parfumée du Kled est une forêt tropicale humide dans l'Ouest de Hlanith, d'une beauté chaotique et exubérante. Seules des espèces aromatiques aux fleurs parfumées ou au bois odorant croissent en ce lieu. Cachés dans les fourrés, dorment les merveilleux palais d'ivoire d'un peuple éteint, gardés intacts par les étranges cerbères des Grandes Entités, jusqu'à ce que leur temps revienne. Trois importantes routes commerciales passent à travers cette jungle : deux fréquentées par les caravanes d'éléphants, et une, fluviale, suivant la rivière Oukranos.

RIVIERE KRA : une petite rivière cascadant le long de nombreuses chutes. Sur les deux rives de son embouchure s'étend la cité de Thalarion. L'eau brun sombre de la Kra charrie d'étranges limons, et il faut la faire bouillir avant d'en consommer. Faute de quoi, le buveur tombe malade, incapable d'autre chose que de se reposer pendant 1D6 jours. S'il participe à une quelconque activité durant cette période, il endure 6D6 points de dommages, moins sa CON. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

LELAG-LENG : cette cité est située à une inquiétante proximité de la base du plateau de Leng. Elle abrite un peuple au regard oblique ; on murmure que ces gens concluent des affaires fort insalubres avec les sinistres créatures de Leng. Leurs marchands font parfois commerce d'un type de soie aussi merveilleuse qu'abondante ; mais beaucoup répugnent à traiter avec eux, car il est notoire qu'aucune espèce de murier ne pousse dans les environs de la cité. Lelag-Leng est gouvernée par un Grand Magicien. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

PLATEAU DE LENG : les gens sains évitent cette vaste pénéplaine battue par le vent. On ne connaît pas grand-chose sur Leng le mystérieux, bien que les rumeurs s'accordent pour la plupart sur d'horribles détails à son sujet. Des petites huttes de granit, et des villages habités par une race de semi-humains sont disséminés sur l'étendue du plateau. Sur une hauteur, veille un monastère énorme, fief d'un être solitaire : le Grand Prêtre qui ne Doit pas Etre Décrit. La majeure partie de ce monastère est en ruine, mais les murs intérieurs encore debout sont décorés de peintures et de fresques relatant l'histoire de Leng et des semi-hommes.

Le plateau est criblé de tunnels peints, dont l'un mène aux ruines de Sarkomand. On dit que d'autres galeries mènent à d'autres temps, d'autres planètes, ou d'autres dimensions. Des shoggoths et autres affreuses horreurs infestent les voûtes les plus profondes de Leng, gardant les Runes de L'Ancien Savoir. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

MONT LERION : cerné par les forêts de Parg, le Mont Lérion s'élève à douze mille mètres dans le ciel. Ses pentes minées de cavernes de gobelins sont souvent fatales au téméraire ou au négligent. (HPL)

LHOSK : un port maritime sur le rivage Cerenerien. Lhosk a de hautes tours, dominant des toits en croupe et des ruelles tortueuses. Ses quais arpentés par des pêcheurs enturbannés sont en teck, sa plage est de sable blanc, et ses vaisseaux portent des voiles aux reflets pourpres. Il est commun d'y voir de rondes araignées d'or et des goélands. Les activités de base sont le commerce et la pêche. Les échanges se font avec des pays aussi éloignés et exotiques que Sona-Nyl. (*The Three Enchantments,* Myers).

DÉSERT LIRANIEN : ce désert a l'aridité d'un Sahara. De petites tribus campent dans les rares oasis, et font commerce d'épices précieuses avec les gens de Sinara. Leurs femmes sont des danseuses accomplies. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

LOMAR : un ancien royaume du nord, fondé par des gens qui fuyaient de Zobnar pour échapper à l'avancée de la couche de glace. Ils furent balayés par les envahisseurs Inutos et les seuls habitants actuels sont des Gnopkehs, d'hirsutes cannibales. (*Polaris,* HPL)

MHOR : une cité légendaire située dans une vallée derrière la haute crête rocheuse marquant l'ultime frontière de l'Est. Dans une haute tour de Mhor close par une porte de bronze vit Xiurhn, l'être dont l'âme est le Sombre Joyau à l'incommensurable valeur. (*Xiurhn,* Myers)

MAISON DU VER : « l'infâme vieillard avait tiré la Maison du Ver tout droit de l'Enfer. » En faction sur une colline arrondie de la plaine de Kaar, c'était la demeure du Geôlier qui protégeait le monde des enfants d'Azatoth. (*Yohk the Necromancer,* Myers)

MARÉCAGE DE SABLES MOUVANTS : Iranon s'entretint avec un berger vénérable qui gardait des troupeaux sur une pente rocailleuse dominant un marais de sables mouvants. Lorsque le pasteur eut déclaré à celui-ci que ses récits coïncidaient avec ceux qu'il avait entendus de la bouche d'un enfant dans le passé, enfant qu'il avait bien connu et qui était le fils d'un mendiant, Iranon, pris de désespoir, s'enfonça dans les lises mortelles. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

MONDE INFÉRIEUR : voir le chapitre séparé qui lui est consacré.

PAYS DE MNAR : cet ancien pays comptait au nombre de ses villes Ilarnek, Kadatheron, Thraa, et jadis, Sarnath. Il abrite les civilisations et les secrets les plus anciens des Contrées du Rêve. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

MTAL : cette île de la mer Cerenerienne est célèbre pour ses eaux de cristal et la profusion de ses coquillages. On dit que certains de ses bénitiers sont assez gigantesques pour avaler l'ancre d'une galère en cassant net sa chaîne de mouillage. Les autochtones riverains viennent parfois contempler les ébats des serpents de mer au large de ses rivages. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

NARAXA : cette rivière de l'Ooth Nargai caresse les piles du célèbre pont de pierre de Celephais. Elle est belle et calme ; son eau claire cascade sur plusieurs petites chutes au long de son cours descendant des collines Tanariennes. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

NARG : née dans une grotte, cette rivière sacrée traverse Cathurie. (*Le Bateau Blanc,* HPL)

NARTHOS : dans cette vallée se trouvent la Rivière Xavi et la cité de Jaren. On y rencontre parfois des troupeaux d'okapis des plaines. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

MONT NGRANEK : ce volcan inactif domine de ses dix mille mètres la partie méridionale du lac de Yath, dans l'île d'Oriab. Les bûcherons et les ramasseurs de laves s'aventurent sur ses pentes inférieures, mais ne montent jamais à plus de mille six cent mètres, par crainte des curieuses créatures qui rôdent dans ces parages. Sur la face Sud du Mont Ngranek, il est une sculpture haute de cent cinquante mètres : la silhouette d'une des Grandes Entités de la Terre. Cette statue domine une immense vallée de laves aux formes torturées. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

NIR : une petite ville dans la plaine au pied du Mont Lerion. Elle est située de l'autre côté de la rivière par rapport à Ulthar, et son unique grand-rue est immense. Le grand pont de pierre qui enjambe la rivière fut construit il y a 1 300 ans ; par les nuits de pleine lune, on peut percevoir faiblement un cri étouffé montant de l'intérieur du pont, causant une perte de 0/1D4 points de SAN. Les légendes sont innombrables, qui donnent à ces gémissements les origines les plus diverses. La plus plausible, peut-être, relate qu'un être humain anonyme fut scellé dans la clé de voûte du pont, en sacrifice avant son achèvement. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

RIVIERE NITHRA : ses eaux bleues emportées par un courant rapide cachent d'étranges créatures tapies au-dessous de la surface dans des grottes le long des rives. La Nithra est large et profonde, si toutefois elle existe : seul Iranon prétend l'avoir jamais vue. Il est probable que le nom de la vallée de Narthos dérive de celui de cette rivière. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

NOTON : un pic dans l'ancien royaume de Lomar. A son pied passe le défilé qui fut la route d'invasion qu'empruntèrent les Inutos vers le plateau de Sarkia. (*Polaris,* HPL)

OGROTHAN : ce port de la mer cérenérienne est bâti en pierre luisante rouge et noire, incrustée d'argent. Il est régi par la loi martiale et son prince est à la tête d'une force armée considérable. Périodiquement, la cité est assiégée par des sauvages descendant des collines de l'ouest, ce qui explique peut-être la paranoïa du prince. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

OLATHOE : une cité de marbre dans le royaume perdu de Lomar, enracinée sur le plateau de Sarkia. Bien qu'elle ait disparu, elle est devenue légendaire pour sa beauté. Et de fait, grande a dû être sa splendeur, pour qu'elle reste proverbiale en ces contrées où tant de cités rivalisent de magnificence... (*Polaris,* HPL)

CARRIÈRES D'ONYX : les carrières d'onyx d'Inganok sont animées d'une grande activité. Au-delà des forages creusés de main d'homme à l'ouest d'Urg, il existe un puits titanesque large de huit kilomètres, long de seize, et profond de trois. Des marques de ciseaux bien trop larges pour avoir été pratiquées par des êtres humains sont encore visibles sur les parois. Là fut extraite la pierre pour construire Kadath. Un sentier escarpé courant entre des falaises abruptes mène d'Urg aux collines avoisinant la Carrière Géante. Ce chemin s'interrompt soudainement au bord d'un gouffre et un voyageur insouciant ou maladroit pourrait aisément dégringoler sur un mouvement trop vif. La Grande Carrière inspire l'effroi aux humains, car elle est hantée par les shantaks et les urhags. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

OONAI : cette cité est réputée pour ses artistes, et plus particulièrement ses luthistes et ses danseurs. Tous les genres de plaisirs sont ici assemblés, et tout voyageur est bienvenu, en particulier s'il est fortuné. La cité est bâtie en marbre, avec des dômes et des porches dorés. Le jour, elle est grise et morne, mais à la nuit, c'est un pays des merveilles. Oonai fait parfois du commerce avec Zak, bien que cette dernière ne soit guère riche. Chaque habitant d'Oonai a au moins un don artistique. Oonai est gouvernée par un roi avide de plaisirs, qui octroie abondance de richesses à quiconque lui exhibe un talent unique ou extraordinaire. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

OOTH-NARGAI : la capitale de ce pays est la merveilleuse cité de Celephais. Les collines Tanariennes bornent ses confins, mitoyens au monde de l'éveil et à d'autres terres de rêve. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

ORIAB : le Ngranek est le point culminant de cette île de la Mer du Sud, et Baharna en est le port principal. Le lac intérieur de Yath communique avec la mer par un grand canal aux écluses de granit. Les habitants d'Oriab portent des robes de soie, et les nuits sont froides à l'intérieur de l'île. Là, des oiseaux Magah nichent dans des arbustes dont, par ailleurs, on extrait la résine exportée de Baharna. (*A la Recherche de Kadath,* HPL).

RIVIERE OUKRANOS : c'est l'une des plus belles de toutes les rivières des Contrées du Rêve. Son lit est large et profond, son eau, d'une transparence cristalline. Les bateaux la sillonnent aisément sur tout son cours ; les ponts des cités de Thran et de Kiran sont suffisamment hauts pour permettre leur passage. De nombreuses espèces de poissons nagent dans l'Oukranos ; certains sont dangereux pour l'être humain, mais ils sont comestibles pour la plupart. L'Oukranos est parfois nommée rivière chantante, ou rivière des saulaies. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

FORÊT DE PARG : voici un pays qui ressemble aux jungles du Congo. Des tribus d'hommes à la peau d'ébène vivent sous ses frondaisons ; certains sont cannibales. Les hommes de Dylath Leen qui sont avides d'argent envoient fréquemment des expéditions dans cette forêt pour capturer des esclaves et négocier de l'ivoire sculpté (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

RINAR : les murailles et les constructions de Rinar sont faits de larges blocs d'agathe-mousse incrustée de cuivre. C'est encore un port maritime, avec de fréquentes communications vers Celephais (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

ROC SANS NOM : une montagne de granit gris et rugueux, émergeant des eaux de la mer. Elle est presque totalement ceinte de falaises dont les hauteurs varient entre huit et trente mètres. Un bras de mer entre les falaises ouvre sur un port stagnant et putride, dans les profondeurs duquel vivent des rôdeurs dont on ne voit que des bulles venant crever à la surface. A l'ouest de ce port s'étend un quai de pierre, et au-delà, une ville de granit grossièrement taillée. Une route part vers le nord, escaladant la pente rocheuse vers un cirque de pierre où se tiennent de malfaisantes cérémonies. Une autre mène à un poste sentinelle perché à l'extrémité nord-ouest de l'île, là où les falaises sont les plus hautes. Cette île est le principal poste avancé des bêtes lunaires dans les Contrées Terrestres. La nuit, leurs serviteurs semi-humains y accomplissent d'obcènes rituels et leurs hurlements portent sur des milles, alarmant tous les marins sains d'esprit. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

ROKOL : cette ville plate et informe est peuplée de gens basanés et allègres. Aucune de ses constructions de bois ne s'élève à plus de trois mètres de hauteur, par accord public et pour en faciliter la reconstruction. Périodiquement, Rokol est envahie par d'énormes troupeaux de gigantesques animaux armés de défenses (les habitants les appellent « bêtes de tonnerre ») ; ceux-ci aplatissent complètement la ville, obligeant les autochtones à partir avec des tentes dans le désert, jusqu'à ce que les monstrueux animaux veuillent bien s'en aller.

Après quoi, ils réinvestissent les lieux et reconstruisent toujours. Rokol est gouverné par un triumvirat de trois ducs. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

SARKIA : un plateau dans le pays de Lomar, autrefois dévasté par les Inutos. (*Polaris,* HPL)

SARKOMAND : une cité étrangère qui était déjà en ruine un million d'années avant que le premier homme des cavernes n'ait rampé hors de la jungle. Sarkomand s'étend au pied du Plateau de Leng et communique avec celui-ci par un réseau de tunnels. Un autre système de galeries relie la ville au Monde Inférieur. Sarkomand fut autrefois un grand port maritime et la capitale des presqu'humains qui servent les bêtes lunaires. Ses six portes couronnées de sphinx ouvraient sur des rues menant à une vaste place centrale où de gigantesques lions de diorite ailés gardaient le sommet d'un escalier souterrain. Les Bêtes Lunaires utilisent Sarkomand comme un campement. D'autres entités malfaisantes tiennent sans aucun doute les gens ordinaires à l'écart de Sarkomand. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

SARNATH : dans ses jours de gloire, Sarnath (qui se trouve en Mnar, sur les rives du Lac Sans Nom) était la cité la plus puissante des Contrées du Rêve, et sa population s'élevait à presque cinquante millions d'habitants. Elle était bâtie en marbre blanc, en zircon, et autres pierres ou minéraux précieux. Les premiers temps, Sarnath avait une cité voisine, Ib, qui était peuplée d'êtres hideux et croassants. Ces créatures inquiétèrent graduellement les gens de Sarnath, puis elles les terrifièrent ; finalement, ceux-ci les chassèrent et rasèrent Ib. L'idole Bokrug, le lézard aquatique, fut emportée dans le temple de Sarnath ; mais elle disparut aussitôt dans des circonstances tragiques et mystérieuses. Une fois l'an, le jour anniversaire de la destruction d'Ib, on commémorait celle-ci de plus en plus frénétiquement. Et chaque année à cette date, le lac était agité par des vagues étranges et puissantes.

Pour le millième anniversaire de la destruction d'Ib, eut lieu une célébration particulièrement fastueuse. La royauté de toutes les Contrées du Rêve accourut pour assister aux festivités grandioses commémorant la défaite de l'ennemi de Sarnath ; mais alors que la fête battait son plein, ceux qui n'étaient pas de la cité sentirent s'abattre une terreur mystérieuse et ils prirent brusquement la fuite. Personne, en dehors des infortunés qui se trouvaient dans la ville condamnée, ne sut ce qui se passa alors, car une brume descendit sur la cité et celle-ci fut détruite. Tout ce qu'il en resta, ce fut une idole de pierre à l'image de Bokrug, qui est à présent adulée à Ilarnek.

Il ne reste pas grand chose de Sarnath, et ces ruines sont communément réputées pour être hantées. D'étranges lumières flottent sur les lieux où l'orgueilleuse cité se dressait jadis, et on aperçoit parfois de singulières horreurs dans la campagne environnante. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

SARRUB : une ville ou un pays au vin fameux. Le capiteux vin rouge de Sarrub n'avait pas son pareil dans le monde. (*The House of the Worm,* Myers)

SELARN : une cité de bois et de pierre d'aspect imprécis, comme si elle n'était pas entièrement là. Une grande route caravanière la relie à Inganok. Le prince régnant n'est que peu concerné par les nombreux événements étranges dont sa ville est le théâtre, comme les apparitions de rues ou de bâtiments venus de nule part, et les défilés nocturnes de choses osseuses et caquetantes. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

SERRANIE : « la cité de marbre des nuages... qui se trouve dans l'espace, au-delà du point où la mer rencontre le ciel ». Pour atteindre Serranie, on fait voile de Celephais vers l'horizon (c'est là que la mer et le ciel se touchent), puis au-delà, dans le ciel. Quoi de plus simple ? La majeure partie de Serranie, Ville des Nuages, consiste de fait en un immense palais de construction délicate en marbre blanc veiné de rose.

Pour atteindre Serranie lorsque l'on vient d'en bas, il faut monter le long d'une immense échelle de câble d'or qui s'élève à deux mille mètres dans le ciel, jusqu'aux parties inférieures de la cité. L'échelle est bien faite, mais la distance est excessive, même si des balcons placés çà et là le long de la corde permettent aux ascensionnistes de se délasser. Deux jets réussis en Grimper sont nécessaires pour achever sain et sauf l'escalade.

Les gens de Serranie sont extrêmement pâles de teint et de cheveux. Ils sont courtois envers les gens du dehors, mais très introvertis. Serranie est une possession de Celephais, et le Roi Kuranes la gouverne la moitié du temps. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

SINARA : il règne sur cette petite ville aux confins du désert Liranien comme un parfum d'Arabie, et ses bâtiments de marbre ont l'originalité d'adopter des formes de tentes et de pavillons ondulant sous le vent. Les gens vivant là sont tous basanés, joviaux, pillards et tapageurs. Les seuls animaux domestiques sont les dromadaires, faisant office de montures, de bêtes de somme et de bétail comestible. Une variété, en particulier, n'est élevée que pour le délicat parfum aillé de sa chair. Sinara est gouvernée par un Bey dont la charge n'est pas héréditaire, mais attribuée en fonction de sa valeur à la bataille, au chant et dans les cavalcades. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

LES SIX ROYAUMES : la région autour de Dylath-Leen. Cette dernière et Hatheg sont deux des royaumes qui s'arrêtent, au nord, à la lisière du Bois Enchanté. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

FLEUVE SKAI : cet important cours d'eau des Contrées du Rêve est bleu-vert, et, comme l'Oukranos, large et rapide. Le Zuro est un de ses affluents. Un grand pont de pierre enjambe le fleuve et relie Nir et Ulthar. Hatheg et Ulthar se dressent sur ses rives, et le port maritime de Dylath-Leen à son embouchure. Une bonne route longe la berge de Hatheg à Dylath-Leen et ces deux voies, la terrestre et la fluviale, sont très fréquentées. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

SONA-NYL : le Pays de l'Imagination, dans lequel il n'y a ni temps ni espace, ni souffrance, ni mort. Le port est protégé par deux promontoires de cristal jumeaux qui jaillissent de la mer et se rejoignent pour former une arche resplendissante. Les paysages sont clairs et pastoraux, les cités, splendides et scintillantes d'or. Après chaque spectacle de beauté s'en élève un autre, encore plus merveilleux. Les habitants sont heureux, et tous sont doués d'une grâce inaltérable. On entrevoit, parmi les bouquets d'arbres des jardins soigneusement entretenus, d'étranges pagodes biscornues et de blanches allées. Ceux qui quittent Sona-Nyl éprouvent invariablement de grandes difficultés s'ils tentent d'y retourner. La plupart échouent dans cette entreprise — certains disent que c'est la malédiction des dieux pour leur rejet de la perfection... (*Le Bateau Blanc,* HPL)

MER DU SOLEIL COUCHANT : les eaux de la mer Cerenerienne proches de Celephais, Hlanith et des environs.

MER DU SUD : l'onde profonde de cette mer bleu gris est plus fraîche et plus salée que dans la mer cerenerienne. Lorsque les rayons de lune pénètrent ses eaux sous une incidence favorable, ses abysses sont révélés à l'heureux spectateur. C'est dans cet océan que se trouvent Serranie, les Colonnes de Basalte de l'Ouest, et la mystérieuse Cité Engloutie. Il peut parfois se révéler un lieu dangereux. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

STETHELOS : cette petite ville fortifiée est construite dans un granit rugueux couleur d'azur. Un nuage violet reste perpétuellement en suspension au-dessus de Stethelos, déversant continuellement des cataractes de pluie dans une grande pièce d'eau. Aucune plante normale ne peut s'y développer, à cause de ces éternelles nuées ; seule y croît une flore aimant l'ombre et des champignons exotiques. Le gouverneur de la ville est très aimé de son peuple, bien qu'il soit solennel et mélancolique. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

SYDATHRIA : voici encore une de ces régions riantes et fertiles qui font la grâce des Contrées du Rêve. Sydathria est renommée pour ses noix, ses épices et ses fruits. Les autochtones sont végétariens. Le nom de l'endroit s'orthographie également : Cydathria. (*La Malédiction de Sarnath,* HPL)

COLLINES TANARIENNES : si beaux que soient ces coteaux ondulant sur les hauts de Ooth-Nargai, ils sont rare-

ment visités. Des Choses Déformées et des rêveurs venant du monde de l'éveil y pénètrent parfois, en passant par les Terres Interdites, et des soldats de Celephais patrouillent dans le pays pour empêcher les imprudents de s'aventurer trop loin et d'accueillir des rêveurs venant de l'autre côté. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

TELOTH : une ville terne de granit gris, aux constructions carrées et aux toits plats. Les habitants sont des hommes graves à la peau sombre. Il ne pousse des plantes qu'au bord de la rivière. Tout le monde doit travailler, à Teloth. Aucun rire, aucun chant ne retentit dans ses rues ; les habitants n'approuvent pas de telles frivolités. C'est une cité de laborieux... Les voyageurs ne peuvent guère y rester qu'un jour, avant de se trouver eux-mêmes mis en demeure de travailler. Il n'y a pas d'auberge. Les nouveaux venus logent dans les étables, en attendant d'avoir fini de construire leurs propres maisons trapues et carrées. Le roi de Teloth travaille de ses mains, lui aussi ; il demeure dans la tour de Mlan. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

TERRES INTERDITES : ce pays d'enfer grouille de volcans, de lacs de feu, et de créatures bizarres et sans nom. Les Terres Interdites tangentent le monde de l'éveil en nombre d'endroits et ont à leur actif plus d'une disparition terrestre. Pour chaque jour plein passé en ce lieu de désolation, on perd 1/1D6 points de SAN en entrevoyant d'étranges visions n'appartenant à aucun paysage terrestre. Kuranes, le roi de Celephais, a interdit cette région à l'humanité. Si l'on surprend un rêveur lors d'une tentative d'intrusion flagrante, on l'emprisonnera, à regret certes, mais fermement. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

THALARION : Thalarion, la cité des Milles Merveilles, recèle tous les mystères que l'homme s'est efforcé en vain de percer. Elle est d'une étendue colossale. Les tours de ses temples se perdent si haut dans les nues que leurs sommets disparaissent aux yeux des mortels. Les lugubres murailles grises enserrant la cité s'étirent loin au-delà de l'horizon. Par-dessus ces remparts, on aperçoit quelques toits d'aspect sinistre, mais ornés de riches frises et de belles sculptures. La jetée de la ville se trouve près d'une immense porte, nommée Akariel. Aucun vivant n'est jamais revenu de cette cité, car « dans ses murs errent seulement des démons insensés qui ont été des hommes ; et les rues sont blanches des ossements sans sépulture de ceux qui ont posé leur regard sur la déesse Lathi, patronne de la cité. » (*Le Bateau Blanc,* HPL)

THORABON : une cité agonisante, dans laquelle les murs et les bâtiments sont façonnés dans une étrange substance translucide qui se plie mais ne rompt pas et n'accepte aucune peinture. Pendant les cinquante dernières années, la ville s'est progressivement évanouie ; à chaque lune révolue, une maison ou un pan de mur s'est dissout dans le néant. Pour cette raison, le peuple de Thorabon ne voit guère les nouveaux venus d'un bon œil, suspectant un de ces étrangers d'avoir maudi la cité dans les décades passées. Chaque année, c'est par centaines que les habitants fuient la ville pour l'exil dans d'autres contrées. Le gouverneur provisoire de Thorabon fut investi du pouvoir le jour où le roi dégringola du haut de son palais : le plancher avait disparu... (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

MONT THORIN : cette montagne, qui domine de huit mille mètres les collines avoisinantes, est remarquable certes pour sa hauteur, mais aussi pour ses habitants. On a rapporté la présence en ces lieux de créatures écailleuses semblables à des dragons ; et dans les terres basses avoisinantes, des troupeaux de bétail entiers sont ravis pendant la nuit par des prédateurs inconnus. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

THRAA : comme Ilarnek et Kadatheron, c'est une vieille cité construite par des bergers primitifs, montant des chevaux, des chameaux et des éléphants. Son artisanat est réputé. Thraa est proche de l'ancienne Egypte par son architecture et ses coutumes. Les habitants, minces et basanés, aiment aller peu vêtus, voire nus ; ils font commerce de quantités de bijoux d'or et d'argent, ainsi que d'une espèce de scarabée d'un mètre vingt de long. Thraa est régie par le Grand Prêtre de ses dieux. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

THRAN : cette cité se trouve à la lisière des Jungles Parfumées du Kled. « Incroyablement élevés sont les murs d'albâtre de cette extraordinaire cité, murs qui s'effilent vers leur sommet, et sont bâtis d'un seul tenant selon une technique inconnue des hommes, car elle est plus vieille que mémoire. Si hauts soient-ils pourtant avec leurs cent portes et leurs deux cent tourelles, les tours intérieures, toutes blanches sous leur flèches dorées sont encore plus élevées. (...) A l'endroit où les portes de Thran s'ouvrent sur la rivière, sont de grands quais de marbre et de beaux galions de cèdre et de plaqueminier odorant. » Les murs de Thran sont si épais qu'en fait ses porches sont des tunnels...

Personne ne peut pénétrer dans la cité sans avoir au préalable raconté trois rêves incroyables à sa sentinelle en robe rouge. Une fois à l'intérieur, un rêveur peut très bien se perdre dans le dédale effrayant des rues. En dépit de son jeune âge, le roi de Thran est juste et sage. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

MONT THURAI : une montagne à la cîme blanche, où les dieux de la terre jouèrent jadis ; ils pleurent lorsqu'ils reviennent là, mais les humains, prosaïques, prennent leurs larmes pour de la pluie. (*Les Autres Dieux,* HPL)

ULTHAR : une cité de type féodal, composée de commerçants et de fermiers. Il n'est pas rare d'y rencontrer des rêveurs, car de toutes les villes des Contrées du Rêve, c'est bien la plus facile à localiser et à habiter. Elle est agréable, avec ses rues pavées et ses vieux toits à pignons surplombant les étages supérieurs. Le Temple des Anciens couronne la plus haute colline, au centre de la cité. C'est une vénérable tour de granit festonnée de lierre. Le grand-prêtre se nomme Atal ; c'est lui qui accompagna autrefois Barzai le Sage lors de sa fatale ascension sur le Mont Hatheg-Kla.

La loi stipule qu'aucun homme ne peut tuer de chat dans Ulthar. Ces félins y pullulent en vastes bandes, partout où il y a du soleil et l'espace de s'étendre. Les boutiques de la cité sont gardées la nuit par des scorpions. C'est ici que se trouve, cachée quelque part, la porte secrète qui mène à l'autel du Gardien des Rêves... La cité est gouvernée par un bourgmestre qui se nomme Kranon et qui occupe cette charge à vie. Lorsqu'il mourra, ou s'il est frappé de sénilité, un nouveau bourgmestre-à-vie sera élu. Parmi la suite de conseillers de Kranon, il en est deux seulement qui aient jamais été vus : Shang et Thul. On murmure d'étranges histoires sur les autres. Kranon, quant à lui, est un homme juste ; il serait cependant un peu trop prompt peut-être à tirer des conclusions. (*Les Chats d'Ulthar,* HPL)

URG : cette petite ville minière se trouve près d'Inganok. Seuls vivent ici des mineurs d'onyx, et quelques marchands. La plupart de ces êtres sont grossiers et tapageurs ; aucun ne s'aventure plus loin la nuit, de peur de rencontrer les maigres bêtes de la nuit. Urg n'a pas d'autre gouvernement que les plus influents des marchands qui dirigent les mines. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

VORNAI : cette petite communauté fermière est blottie au pied de la colline en croupe sur laquelle se dresse la Maison du Ver. On y entre par la porte des brumes. L'allée des Tombes est une rue de Vornai que fréquente souvent Yohk le Nécromancien. (*Yohk the Necromancer,* Myers)

RIVIÈRE XARI : le Xari empoisonné roule dans la vallée de Narthos ses eaux mortelles d'un noir de jais. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

XURA : c'est le Pays des Plaisirs Inaccessibles. Le paysage est d'une beauté saisissante, mais qui n'est que de façade. Ses côtes plaisantes se parent de fleurs multicolores et des bosquets s'échappent des bribes de chants et de douces harmonies, émaillés de rires délicieux. Mais si l'on approche de trop près cette côte maudite, sa vraie nature se révèle : une bouffée de vent suffira à révulser le spectateur en apportant la puanteur des villes frappées par la peste et des cimetières mis à nu. A moins qu'il n'aperçoive l'un des grotesques habitants — obscènes caricatures de la race humaine — détalant le long du rivage. Aucun homme n'aborde volontairement ce rivage pour aller voir de ses yeux les charniers des jardins de Xura. (*Le Bateau Blanc,* HPL)

LAC DE YATH : ce profond réservoir d'eau douce reflète les cieux de l'île d'Oriab. Ses eaux sont saines et exemptes de monstres. On le dit insondable, alimenté par la Mer du Monde Inférieur. Le fait est qu'il ne s'assèche jamais, même lors des pires sècheresses. Il est relié à la Mer du Sud par un canal à écluses qui coule en-dessous de Baharna. Nombreux sont les capitaines et les personnes riches ou influentes qui possèdent des villas sur le rivage méridional. De l'autre côté du lac par rapport à ces demeures, gisent des ruines antiques, alignements de vastes murs écroulés en vieilles briques d'argile. Ces sinistres ruines branlantes sont peuplées de créatures nuisibles et dangereuses, et il n'est point de ramasseur de lave qui ne sache qu'il ne faut jamais passer dans ces parages la nuit. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

ZAIS : de petits cours d'eau et des rivières tiennent lieu de rues à Zais, vaste cité d'albâtre et de diamant. Des ponts ornés de fées et de démons sculptés enjambent les bras d'eau d'un bâtiment à l'autre. Les quelques emplacements de terrain découvert sont aménagés en parcs. Zais vit sous un éternel coucher de soleil — il n'y a ni vrai jour ni vraie nuit ici. Les gens y ont la peau blanche et les cheveux sombres. Ils sont gouvernés par un roi dont on dit que la fille, Nathicana, est la plus belle femme qui soit au monde. (HPL)

ZAK : cette ville du pays de Zar ressemble à un parc, dans lequel s'égailleraient des bâtiments. Depuis la mer, on aperçoit de majestueuses terrasses de verdure ; des toits brillants et des colonnades de temples grecs sont enchassés dans ce velours vert. Zak, ou les Limbes des Rêves... Là demeurent en effet toutes les choses incomplètes, tous les restes à demi-morts des êtres rêvés une fois, puis oubliés. Celui qui voit l'intérieur de Zak perd 1/1D8 points de SAN. (*Le Bateau Blanc,* HPL)

ZAKARION : un port maritime aux murs de nacre et de coquillages. Les archives de la cité sont consignées sur des parchemins éternels, ne pouvant jamais s'effriter ou pourrir ; ils ont été tannés dans de la peau de sphinx ou de dragon. Sur ces grimoires, sont conservées les pensées des grands philosophes de Zakarion, bien trop sages pour exister dans le monde de l'éveil. C'est l'un de ces penseurs, l'homme le plus empreint de sagesse qui ait jamais existé, qui administre Zakarion. (HPL)

ZAR : « Des terrasses majestueuses, parsemées d'arbres, laissaient voir çà et là des toits blancs et brillants, et les colonnades de temples étranges qui s'élevaient au-dessus de la mer. (C'était) le pays de Zar, où se trouvent réunis tous les rêves et toutes les pensées de beauté que les hommes ont une fois, puis oublient... Parmi les spectacles qui s'offraient à moi, il y en avait beaucoup que j'avais déjà vus à travers les brumes, au-delà de l'horizon, et dans les profondeurs phosphorescentes de l'océan. Il y avait aussi des formes et des fantaisies plus splendides que tout ce que j'avais vu auparavant, comme les visions de ces jeunes poètes qui étaient morts avant que le monde pût apprendre ce qu'ils avaient vu et ce dont ils avaient rêvé. Mais nous ne mîmes pas pied sur les prairies vallonnées de Zar, car il est dit que celui qui y laisse errer ses pas ne retourne jamais dans son pays natal. » (*Le Bateau Blanc,* HPL)

ZOBNA : l'ancien royaume ancestral des Lomariens. Fuyant l'avancée d'une nappe de glace géante, ce peuple a migré vers Lomar, balayant sur son passage les Gnophkehs primitifs. (*Polaris,* HPL)

ZULAN-THEK : dans une plaine illuminée d'étoiles, une cité avec une haute porte de fer. Les gens de Zulan-Thek redoutent l'obscurité tout autant que leur propre mort ; ils verrouillent leurs portes et barricadent leurs fenêtres quand vient la nuit. C'est à leurs fossoyeurs emmitouflés que revient l'importante tâche d'ensevelir les morts dans les catacombes à l'extérieur de la ville. A Zulan-Thek, les malfaiteurs sont pendus sur des crochets de métal jusqu'à ce que leur dépouille pourrisse... (*The Return of Zhosph,* Myers)

RIVIÈRE ZURO : les sombres eaux vertes du Zuro coulent près de la cité de Teloth et des Collines Karthiennes. Il est vif et froid, et son cours est étroit. (*La Quête d'Iranon,* HPL)

D'autres lieux

Les mondes sont innombrables dans l'univers des Contrées du Rêve. L'espace y est cependant ordonné quelque peu différemment. Dans les songes, l'air n'est pas indispensable lorsqu'on traverse l'éther. Un Investigateur peut voler vers la lune (en supposant un mode de transport convenable) en quelques heures. Il se peut qu'il lui soit possible de voler vers d'autres mondes en quelques jours.

Il est une partie de l'univers où les formes n'existent pas : là, des gaz pensants méditent sur la nature de la vie. Près de ce royaume, ou au-delà, s'agite la cour démente d'Azathoth, d'où ne revinrent jamais que trois rêveurs, dont un seul demeura sain et sauf : le Roi Kuranes.

D'autres Contrées du Rêve sont mentionnées dans les écrits de Lovecraft. Il pourrait être intéressant d'aller voir ce qu'un personnage pourrait bien rencontrer dans l'une d'entre elles...

A l'extérieur de l'univers, des horreurs aveugles et stupides décrivent vertigineusement le ballet gigantesque de la cour d'Azathoth, au son monotone d'une flûte démoniaque.

Sur la lune

La Lune de notre Terre a ses propres Contrées du Rêve, infestées d'êtres malfaisants. Peut-être ces créatures ont-elles des homologues dans l'univers de l'éveil ? L'atmosphère de la Lune est respirable pour les humains, à l'instar de tout l'espace extérieur, mais les paysages et les terres lunaires sont complètement étrangers à tout ce que nous connaissons déjà.

Les chats terrestres visitent souvent la Lune, et il en va de même pour ceux des autres planètes du système solaire des Contrées du Rêve.

La Face Eclairée de la Lune est jonchée de ruines troublantes, et de temples écroulés dédiés à des Dieux inconnus.

La Face Sombre de la Lune est le fief des Bêtes Lunaires. Elles demeurent dans de lugubres cités grises et noires où s'agglutinent des tours de pierre inclinées et sans fenêtre. Leurs sinistres galères couleur de deuil sillonnent des mers de liquide huileux. Les terres, gercées de cratères, sont semées de bouquets d'arbres similaires à l'Arbre Lunaire du Bois Enchanté. Le paysage rocailleux est criblé de grandes cavités évidées dans le sol — des mines de rubis.

Les Bêtes Lunaires ont à leur service toute une variété d'horribles animaux domestiques, et ils gardent en outre des troupeaux de leurs serviteurs semi-humains de Leng. Ils exploitent ceux-ci dans toutes les besognes serviles ne requérant pas de force.

Le monde inférieur

On connaît trois issues menant au Monde Inférieur. L'une, sous la grande dalle de pierre dans le Bois Enchanté ; l'autre, par des passages à travers le Mont Ngranek, et la troisième, dans les ruines de Sarkomand. Les terriers des goules offrent également des connexions entre le Monde Inférieur et le Monde de l'Eveil, mais il n'est guère facile pour un humain de passer par là sain et sauf.

Les régions septentrionales du Monde Inférieur sont délimitées par les sinistres pics de Thok. Leur extrémité méridionale s'achève sur une grande falaise, au sommet de laquelle s'est répandue une grande forêt de champignons géants puisant leur nourriture dans d'innombrables substances. Un océan : la Mer du Monde Inférieur, alimente plusieurs rivières et lacs des Contrées du Rêve supérieures et du monde de l'éveil. La majeure partie du Monde Inférieur consiste en une plaine obscure, rocailleuse et caillouteuse.

Le Monde Inférieur est éclairé par les pâles feux morts, qui diffusent une grise luminescence spectrale sur les régions du haut, mais laissent les bas-fonds dans les ténèbres ; par exemple, la vallée de Pnath. Le peu que l'on connaît sur ce monde de l'horreur souterraine est exposé dans les rubriques qui suivent.

FORÊT DE CHAMPIGNONS : elle croît au sud des Pics de Thok. Comme son nom l'indique, c'est une vaste étendue de répugnantes excroissances fongiques. Partout s'étirent des filaments pâles et ténus. Des corps frugifères bulbeux et d'énormes chapeaux de champignons vénéneux déchirés jonchent le sol putride. Certaines végétations fongiques sont de gigantesques cylindres phosphorescents, aussi grands et épais que les Séquoias du monde de l'éveil. Ceux-ci sont souvent parasités par des champignons de souche. Cette forêt n'est peuplée que de gobelins et de larves d'insectes fouisseuses. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

FORÊT DE MONOLITHES : un lieu spectral, sans âme qui vive, entre les Cavernes de Zin et la cité des Gugs. Peut-être ces monolithes sont-ils des pierres tombales titanesques... (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

GRANDES ABYSSES : une volée de degrés s'enfonçant entre les statues jumelles de lions gigantesques et hideux dans les ruines de Sarkomand mène à cette partie du Monde Inférieur.

CITÉ DES GUGS : une perspective stupéfiante de tours cylindriques faites de pierres cyclopéennes. Les arches des portes atteignent dix mètres de hauteur, témoignant de la stature des horribles habitants. Dans une tour plus gigantesque encore marquée du signe de Koth, au beau milieu de la cité, un escalier en colimaçon s'élève jusqu'aux Contrées du Rêve supérieures et débouche dans le Bois Enchanté. Les gugs n'osent jamais soulever la trappe en haut de la tour, par crainte de la malédiction des Grandes Entités, qui les ont à jamais exilés dans le Monde Inférieur ; par contre, ils n'ont pas peur de la tour, et traquent souvent les malheureux fuyards jusqu'aux derniers degrés. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

VALLÉE DE PNATH : la plus vaste, et certainement la plus connue des vallées qui entourent les pics de Thok. Cette notoriété particulière vient de ce qu'elle s'étend au pied du rocher des goules, et que tous les déchets jetés pendant des millénaires de festins se sont amoncelés là. Une sédimentation d'ossements épaisse d'au moins deux mille mètres s'est constituée par strates au fond du canyon. Des bholes monstrueux rampent sous et à travers ces squelettes, sentant les proies grâce aux vibrations que les malheureuses engendrent, et ce faisant, ils éparpillent les ossements dans toute la vallée, de telle sorte que le dépôt n'est pas tout à fait à la base du rocher des goules. C'est un des sites favoris des maigres bêtes de la nuit pour déposer leurs victimes. Lors des festivités commémorant le millième anniversaire de la destruction d'Ib, le roi de Sarnath but « du vin vieux des celliers de Pnoth la conquise » ; cela ferait-il référence à ce lieu terrible ? Qui sait... (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

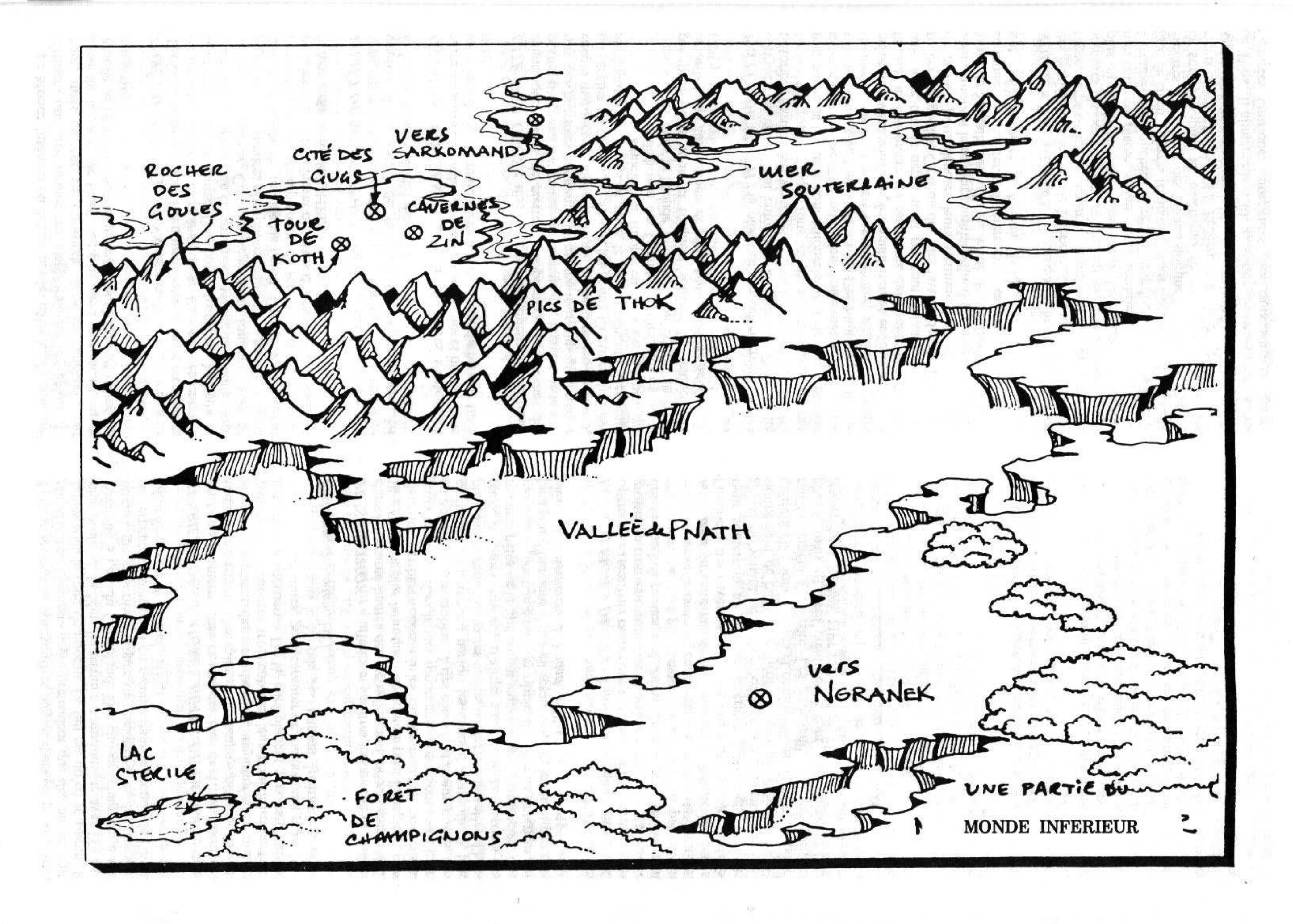
ROCHER DES GOULES : il marque la limite du domaine des goules dans le Monde Inférieur. C'est une énorme montagne, surpassant en hauteur les grandioses pics de Thok. De sombres plaines sont disséminées sur sa vaste surface, toutes plus ou moins proches du monde de l'éveil. La communication entre ces plaines se fait par de sordides terriers humides. Certaines sont jonchées de rebuts abandonnés par ces êtres à face de chien : pierres tombales, urnes fracassées, et cercueils éventrés. Le Rocher des Goules domine la Vallée de Pnath ; là, sont précipités les ossements rongés qui constituent les reliefs de leurs festins. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

MER SOUTERRAINE : ce vaste lac salé est au nord des Pics de Thok. Il alimente le Yath ainsi que plusieurs rivières des Contrées Oniriques supérieures. Ses eaux sont de glace. D'étranges choses boursouflées nagent dans ses profondeurs stupéfiantes. Quelques sages prétendent que des bholes sont tapies sous le fond de l'océan. Le fait est qu'en son point le plus profond, la Mer Souterraine communique avec l'Océan Arctique à l'est du Groënland. Des choses échappées à son étreinte glacée sont à l'origine de quelques-unes des histoires de serpents de mer que l'on raconte dans le monde de l'éveil. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

TERRIERS DES MAIGRES BÊTES DE LA NUIT : dans les hauts de pierre grise et nue des Pics de Thok, béent des tunnels caverneux. Des milliers de maigres bêtes de la nuit vivent et dorment dans ces boyaux, agglutinées en masses palpitantes. Peut-être trouvent-elles leur nourriture particulière dans ces terriers... De là, elles planent vers les Contrées du Rêve supérieures, pour capturer de malheureux mortels et les entraîner dans le Monde de l'horreur Inférieure... (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

PICS DE THOK : « affreux et sinistres, ces pics se dressaient dans l'obscurité hantée des éternelles profondeurs sans soleil. Ils s'élevaient plus haut que l'homme ne peut l'imaginer, gardant les terribles vallées où les bholes rampent et creusent leurs terriers. » Ces hautes montagnes grises sont assez lisses en apparence, ressemblant à des cônes à plusieurs points. Les goules les surnomment parfois les dents d'Azathoth. A leur pied, s'allongent d'obscures vallées de terreur, peuplées d'horreurs, certaines connues, d'autres sans nom. Les terriers des maigres bêtes de la nuit forent leurs sommets sans neige. Ces montagnes sont le grand symbole du Monde Inférieur, et bien peu d'humains s'en sont retournés, qui les aient contemplés... (*A la Recherche de Kadath,* HPL)

LES CAVERNES DE ZIN : l'antre des terribles ghasts, qui opèrent de fréquents raids pour chercher leur nourriture. Les grottes se trouvent juste aux abords du cimetière titanesque des Gugs. Les parties extérieures des cavernes de Zin sont constituées par une gigantesque construction, à présent en ruine et couverte de terre, ressemblant à une falaise naturelle. A la base de cette falaise, une ouverture béante conduit à l'intérieur des cavernes, qui sont une sorte de Monde Inférieur souterrain au Monde Inférieur proprement dit. Les ghasts provenant de ces profondeurs constituent l'approvisionnement de base en nourriture pour les gugs. Les caves quant à elles sont longues et complexes, et un humain pourrait facilement s'y perdre. Les principaux habitants sont les ghasts, mais d'autres créatures y sont aussi tapies. (*A la Recherche de Kadath,* HPL)


ROCHER DES GOULES
CITÉ DES GUGS
VERS SARKOMAND
TOUR DE KOTH
CAVERNES DE ZIN
MER SOUTERRAINE
PICS DE THOK
VALLÉE de PNATH
Vers NGRANEK
LAC STERILE
FORÊT DE CHAMPIGNONS
UNE PARTIE DU
MONDE INFERIEUR

De nouveaux sorts

par

Sandy Petersen

Les Contrées du Rêve recèlent plus de magie que le monde éveillé, et de nombreux sorts existent ici qui seraient impossibles là. Les règles pour lancer les sorts sont identiques aux règles de magie de base du livret de règles de **l'Appel de Cthulhu.** A moins que ce ne soit spécifié différemment lors de sa description, aucun sort des Contrées du Rêve n'a d'effet lorsqu'il est lancé dans le monde de l'éveil. Les sorts qui suivent ont été regroupés par catégories standard.

Nouveaux sorts d'invocation et de contrôle

INVOQUER UN BLUPE : ce sort peut être lancé n'importe où.

INVOQUER UN EFT-LAMPE : cette invocation ne peut être accomplie qu'à la lumière des étoiles.

INVOQUER UN SERVANT DE KARAKAL : ce sort peut être lancé n'importe où.

INVOQUER UNE OMBRE : ce sort ne peut être lancé que dans l'obscurité la plus totale.

Nouveau sort de contact de race indépendante

CONTACTER UNE BÊTE LUNAIRE : ce sort coûte 3 Points de Magie et doit être lancé en un lieu réputé pour sa fréquentation par les bêtes lunaires. Celles-ci dépêcheront d'ordinaire un ou plusieurs de leurs serviteurs presqu'humains pour contacter l'invocateur.

Nouveaux sorts de contact de divinités

CONTACTER BOKRUG : ce sort doit être lancé dans un marais ou sur un lac, ou dans leurs environs. Bokrug ne répond que si ses intérêts sont en jeu.

CONTACTER LOBON : Lobon apparaît lorsque le magicien est seul.

CONTACTER NATH-HORTATH : ce sort doit être lancé dans le désert. Nath-Hortath envoie un lion comme messager.

CONTACTER TAMASH : Tamash apparaît lorsque l'utilisateur du sort est seul.

CONTACTER ZO-KALAR : ce sort doit être lancé en un lieu clos et obscur. L'utilisateur attendra là l'apparition de Zo-Kalar.

Autres sorts

ANATHÈME : ce sort coûte 1 point de POU et 1D6 points de SAN pour être lancé. Un instant suffit pour le prononcer. Le lanceur du sort dit un Mot qui se matérialise en lettres de feu devant son visage, et qui disperse certains sortilèges. Tous les sorts maintenus grâce à des Points de Magie et qui se trouvent à portée de voix sont instantanément dissouts pour peu que les Points de Magie de celui qui lance l'anathème aient raison sur la table de résistance de ceux qui permettent à l'autre sort de rester actif. On effectue un jet distinct sur la table de résistance pour chaque sort qui peut être affecté. En outre, si des êtres ont été amenés par la magie d'un Appel ou d'une Invocation, ils devront résister contre la moitié des points de magie du lanceur de sort ; faute de quoi, ils seront repoussés à l'endroit d'où ils étaient venus.

ANNEAUX CONCENTRIQUES DU VER : 10 Points de Magie, 1D4 Points de SAN, et trois rounds sont nécessaires pour lancer ce sort. Un barrage violet d'anneaux concentriques se concrétise dans l'espace devant le magicien. Les dommages de toute attaque physique traversant ce bouclier sont réduits de 6D6 points par attaque, jusqu'à un minimum de 0.

BARRIÈRE OBLONGUE : ce sort coûte 8 Points de Magie, 1 point de SAN, et il faut deux rounds pour le lancer. Il crée un réseau de lignes rectangulaire et complexe, couvrant en gros trois mètres carrés. Cette trame apparaît immédiatement devant le magicien, et y demeure le temps de dix rounds avant de s'effacer. Tout sort d'attaque frappant ce barrage sera bloqué. L'utilisateur du sort sera ainsi rendu invulnérable à de tels sorts, tant qu'il gardera la barrière entre lui et l'attaquant. Il va sans dire que lui non plus ne peut lancer de sorts d'attaque à travers cette défense.

BOUCLIER DE FLAMMES : ce sort coûte 1 point de POU pour cinq minutes d'activité du Bouclier, auquel l'utilisateur ajoute autant de Points de Magie qu'il désire en dépenser. Il faut 2 rounds et 1D4 points de SAN pour le former. Il fait apparaître un disque de feu devant la main de celui qui le lance. Le diamètre du bouclier est de trente centimètres par Point de Magie dépensé. Si l'on consomme d'autres Points de Magie après sa création, il peut être déplacé d'un mètre par point consommé. La Pétrification d'Eanore, le Vent Viride, le Tissage Infernal, le Vieillissement et l'Eblouissement Séraphique : ces sorts sont tous arrêtés net s'ils sont lancés au travers du Bouclier. Si ce dernier touche quelque être vivant qui ne soit pas lui-même de feu, cette créature prend 1D6 points de dommages directement dans ses Points de Vie, et ce en dépit de son armure, quelle qu'en soit la nature.

BRUME D'ARGENT : ce sort coûte 1 point de SAN, et autant de Points de Magie que l'utilisateur entend en investir. Il faut un round pour le lancer. Une brume scintillante de lignes argentées opaques jaillit jusqu'à trois mètres de la main du magicien, en direction de la cible. La brume annule tous les sorts qu'elle touche si son nombre de Points de Magie est supérieur ou égal à la somme des Points de Magie de tous les autres sorts.

CASCADES DE FLORIN : ce sort consomme une quantité variable de points de POU (pas de Points de Magie), que choisit l'utilisateur lorsqu'il lance le sort. Il faut en outre 1D4 points de SAN et 2 rounds pour le lancer. Des torrents dorés d'énergie liquide déferlent sur la partie adverse. Ces Cascades couvrent une aire triangulaire large de deux mètres près du magicien, et de 10 mètres à l'extrémité de la zone balayée. La hauteur de ce triangle peut varier entre 10 et 100 mètres, au choix de celui qui lance le sort. Pour chaque point de POU consommé dans les Cascades, chaque être vivant qu'elles aspergent perd 1D6 Points de Magie.

DÉFLECTION : on peut consommer autant de Points de Magie qu'on le désire pour lancer ce sort, plus 1 point de SAN. Sa mise en œuvre est instantanée : l'utilisateur agite sa main devant lui, et les sorts offensifs lancés à son encontre sont rejetés. Pour déterminer si la déflection a réussi, mettez en balance les Points de Magie investis dans ce sort et ceux du sort attaquant, en utilisant la table de résistance pour déterminer le succès. Si le sort ne réussit pas à surpasser la Déflection, il est débouté et rendu inoffensif.

DESSICATION : ce sort coûte 8 Points de Magie et 1D6 points de SAN. Il faut un round pour le lancer et la victime doit se trouver à l'intérieur d'un périmètre de 30 mètres. Si le magicien surpasse les Points de Magie de l'infortunée avec les siens, il fait se dessécher et se ratatiner un de ses membres, celui qu'il veut (jambe ou bras, mais un seul à la fois), causant 1D8 points de dommages à la victime et une perte permanente de 1D3 points de CON. La victime et les autres témoins de l'événement perdent 0/1D3 points de SAN.

ÉBLOUISSEMENT SÉRAPHIQUE : ce sort coûte 6 Points de Magie, 1D3 points de SAN, et il faut deux rounds pour le lancer. Un jaillissement de lumière aveuglante éclate pour un temps éphémère. Ce sort peut s'avérer utile pour un signal, pour impressionner d'autres gens, pour attaquer des créatures des ténèbres comme les ghasts, (2D6 points de dommages à chaque ghasts se trouvant dans les 10 mètres), ou aveugler momentanément un ennemi (l'effet exact étant laissé à la discrétion du Gardien, mais il ne devrait pas excéder 1D3 rounds, voire 1D6, s'il est lancé dans l'obscurité).

ÉCRAN ÉQUILATÉRAL : ce sort coûte 10 Points de Magie et 1D4 points de SAN. Il faut plusieurs minutes pour le former. Celui qui le lance crée devant lui une série complexe d'impalpables lignes géométriques, disposées en un triangle équilatéral parfait dont la couleur vire au bleu profond. En se concentrant sur l'image qu'il souhaite créer, il parvient à le faire apparaître sur l'écran. Vue de face, l'image se présente en trois dimensions, et peut être animée. D'un instant à l'autre, le magicien peut en changer. Cette image n'est pas visible sur l'arrière de l'écran, où seules apparaissent les lignes géométriques. Si l'utilisateur du sort cesse de se concentrer, l'image s'évanouit. S'il ne parvient pas à fixer son esprit sur l'écran pendant cinq minutes consécutives ou plus, le sort se dissout.

ENFLURE : ce sort consomme 16 Points de Magie et 1D6 points de SAN. Il faut deux rounds pour le lancer et celui qui est visé ne doit pas être distant de plus de trente mètres. Si les Points de Magie de l'utilisateur du sort ont raison de ceux de sa victime, celle-ci enfle considérablement, comme atteinte d'hydropisie galopante ; son mouvement est réduit à 1, et toutes ses compétences en activités physiques (toutes les compétences de combat, plus : Grimper, Sauter, Monter à cheval, Lancer, etc.) tombent à 5 %. Cet effet se dissipe en (30 — TAI) jours ; ainsi, une victime ayant une TAI de 10 restera enflée pendant 20 jours.

ESPRIT D'ACIER : il en coûte 4 Points de Magie pour garder ce sort en activité pendant cinq minutes, et il faut 1D3 points de SAN et un round pour le lancer. D'éclatants rayons lumineux mobiles auréolent le magicien. Ce sort lui permet de se concentrer avec une puissance accrue ; il l'immunise contre l'Insoutenable Démangeaison, le Servage, la Lassitude de Phein, la Folie Furieuse et le X vivant. Enfin, s'il se concentre sur quelque chose (maintenir un sort, par exemple), aucun dommage, aucune distraction ne peut interrompre sa concentration, bien qu'il reste à même d'y mettre fin de son propre chef.

ÉVISCÉRATION : ce sort macabre engloutit un nombre variable de Points de Magie, et 2D6 points de SAN. Il faut 2 rounds pour le lancer, et il a une portée de 30 mètres. Un faisceau de noirs objets acérés, des bouffées de brouillard violet, et des éclairs d'énergie d'un rouge orangé accablent la victime ; il n'est même pas nécessaire que les Points de Magie de cette dernière soient vaincus. L'éviscération déchire l'infortunée, lui infligeant 1D6 points de dommages par 8 Points de Magie consommés. Une armure peut être utile pour se défendre contre ce sort.

FLAMME DE LAMBENT : ce sort coûte 2 Points de Magie par round où la flamme est gardée en action, et 1 point de SAN. Il faut un round pour le lancer. Un étroit cône de flammes jaillit de l'index de l'utilisateur, qui reste cependant indemne. La flamme peut revêtir la couleur qu'il désire, et peut servir à allumer un feu, à amuser les spectateurs, ou à chauffer un récipient de petite taille. Sa chaleur équivaut à peu de chose près à celle d'une flamme de bougie.

FOLIE FURIEUSE : ce sort coûte 12 Points de Magie, 1D8 points de SAN, et il faut deux rounds pour le lancer. La victime doit se trouver à une distance inférieure ou égale à 30 mètres ; si elle manque son jet de SAN, elle perd 5 points de SAN et se trouve immédiatement affligée d'un Effet Cauchemardesque. Si elle réussit son jet, elle ne perd que 1D3 points de SAN. Les personnages ayant 0 en SAN sont invulnérables à ce sort.

FOUDROIEMENT DE MALENKAMON : ce sort coûte 24 Points de Magie, 1D8 points de SAN, et il faut trois rounds pour le lancer. Un flamboiement vert jade et violet explose en direction de la victime élue, et celle-ci perd immédiatement connaissance pendant (30 — sa CON) jours. De plus, elle subit des dommages en quantité égale à la moitié des points de POU de l'utilisateur du sort.

FOURNAISE DE BOLONATH : ce sort consomme une quantité variable de Points de Magie, 1 point de SAN, et il faut un round pour le lancer. Un globe de chaleur immobile et brillant apparaît dans l'espace devant le magicien. La température de la fournaise s'élève à 100 degrés Fahrenheit par Point de Magie dépensé, mais la chaleur de rayonnement qui s'en dégage est magique, et se limite à la fournaise proprement dite. Tout ce qu'elle touche prend 1D6 points de dommages par round et par 200 degrés dans le globe. La fournaise reste en activité pendant 3D6 heures.

HORRIBLE MALÉDICTION DE CERRIT : ce sort coûte 9 Points de Magie par round pour rester actif, et initialement 1D10 points de SAN. Il faut 1 round pour le lancer à une portée de dix-huit mètres. Un filament argenté étincelant jaillit à l'extrémité du doigt du magicien. Ce sort fait courir du plomb fondu dans la moelle des os de la victime. Pendant chaque round durant lequel le sort est maintenu, le malheureux se trouve absolument incapable de toute action, si l'on excepte ses hurlements et ses contorsions, et sa CON est réduite de 1D6 points de façon permanente.

INSOUTENABLE DÉMANGEAISON : ce sort coûte 4 Points de Magie, 1D3 points de SAN, et il faut un round pour le lancer. Un nuage d'atomes scintillants flotte vers la cible, qui devient alors frénétique : se grattant et s'arrachant les chairs dans une tentative dérisoire pour mettre fin à cette affolante démangeaison. La victime est totalement hors de combat jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet en 1D100 inférieur ou égal à sa CON × 5. Il ne peut y avoir qu'un essai par round.

INVISIBILITÉ : ce sort coûte 10 Points de Magie par minute, et 1D3 points de SAN pour être lancé. Il rend le personnage temporairement invisible, bien qu'on puisse encore l'entendre. Les vêtements ou les armes, eux, sont encore perceptibles ; de sorte que l'utilisateur doit intégralement se dévêtir, ou bien lancer le sort séparément pour chaque article vestimentaire ou d'équipement. Certains monstres peuvent voir les individus invisibles...

LASSITUDE DE PHEIN : ce sort coûte 8 Points de Magie et 1D6 points de SAN ; il faut 2 rounds pour le lancer. Si la victime ne parvient pas à vaincre les Points de Magie de l'utilisateur du sort sur la table de résistance, elle succombe à la torpeur. C'est un sommeil naturel, et elle peut donc en être éveillée de façon naturelle. De toute façon, l'éveil se fera en l'espace de quelques heures.

LÉVITATION INCONTRÔLÉE : ce sort coûte un nombre variable de Points de Magie et 1 point de SAN. Il faut deux rounds pour le lancer, et la cible ne doit pas se trouver à plus de 10 mètres de distance. Une vague confuse d'une force irrésistible balaie la victime dans l'espace, la déposant avec plus ou moins de douceur à une distance de 10 mètres par Point de Magie consommé. L'atterrissage est d'une imprécision de 10 % — autrement dit : pour chaque déplacement de 100 mètres, il peut se produire une dérive de 10 mètres dans une direction quelconque à l'arrivée (dérive à la discrétion du Gardien, en ce qui concerne la distance et la direction). On ne peut pas lancer ce sort pour soi.

MANDRAGORE : pour lancer ce sort, il faut une racine vive de Mandragore, le sacrifice de plusieurs points de POU, et une semaine de rites. A l'issue de celle-ci, un simulacre de semi-vivant sans visage est créé, avec un pourcentage de 1D6 dans chacune de ces caractéristiques : FOR, CON, TAI, POU et DEX. Il n'a pas d'INT. Pour chaque point de POU sacrifié, 2D6 points s'ajoutent à l'une des caractéristiques de la mandragore, au choix du magicien. La mandragore est sous son contrôle mental, à moins qu'il ne lui ait fait don de quelque INT, et elle exécute tout ce que le magicien désire qu'elle accomplisse. Celui-ci ne peut la contrôler que lorsqu'elle est dans son champ de vision. Si elle a été dotée d'INT, elle jouit également du libre arbitre et peut agir comme il lui plaît. D'ordinaire, une telle mandragore est malfaisante et destructrice.

MINIATURISATION : ce sort coûte 1D6 points de SAN et un nombre variable de Points de Magie. Il faut deux rounds pour le lancer et il a une portée de 10 mètres. Il se forme une longue suite d'anneaux qui se contractent rapidement et filent vers la victime, lui faisant perdre de façon permanente un point de TAI chaque fois que 8 Points de Magie sont consommés par le sort — à moins qu'elle ne parvienne à résister contre les Points de Magie de l'utilisateur du sort. Lorsque la TAI de la victime est réduite à 1, à chaque fois que 4 Points de Magie supplémentaires sont consommés, il perd 1 point de CON. Chaque fois que la victime perd 2 points de TAI, elle perd également 1 point de FOR.

MICROCOSME DE CRISTAL : ce sort consomme 8 Points de Magie par heure de durée. Il coûte 1D3 points de SAN et un round suffit pour le lancer. Une sphère translucide de 2 mètres de diamètre se forme autour du magicien, qui se trouve ainsi isolé des chaleurs ou des froids extrêmes —même jeté dans un haut fourneau, il reste sauf tant qu'il maintient le Microcosme de Cristal. Le globe est hermétique et produit de l'air frais de façon continue, de sorte que le magicien ne risque pas de s'asphyxier. L'inconvénient est qu'une fois à l'intérieur, l'utilisateur ne peut plus se déplacer, si ce n'est en faisant gauchement rouler le globe sur le sol, ou en étant tiré et poussé par ceux qui sont à l'extérieur. Le globe peut se briser sur une forte déflagration, ou un sort explosif, comme les Sphères Pourpres de Ptath.

MUR OPAQUE : ce sort coûte un nombre variable de Points de Magie, 1D3 points de SAN, et il faut deux rounds pour le lancer. Un mur brun et rigide se forme, couvert de lignes et de dessins cabalistiques. Il doit affecter la forme d'un carré et son côté est d'un mètre par groupe de 6 Points de Magie consommés. Il est épais de 25 mm et a une FOR de 20. Si sa FOR est surpassée par la force brute ou par des dommages, il disparaît.

PÉTRIFICATION D'EANORE : ce sort consomme 4 Points de Magie par point de TAI de la victime, 1D6 points de SAN, et il faut 5 rounds pour le lancer. Un tourbillon de flocons blancs voilant des lignes de substances rigides et marbrées part du magicien vers la cible, qui peut être n'importe quoi. Celle-ci est transformée en pierre, de façon permanente — encore qu'un usage judicieux de la compétence Rêver puisse la ramener à son état initial. Ce sort n'a pas d'effet sur les objets en pierre. Si le nombre de points de magie consommés est insuffisant pour pétrifier intégralement la victime, le sort n'a pas d'effet. Par contre, moyennant la consommation du double du nombre de Points de Magie qui aurait été nécessaire pour la transformer entièrement, celui qui lance le sort peut ne métamorphoser qu'une partie de la victime, selon son choix. (Il est laissé à la discrétion de l'utilisateur le soin de déterminer quelles parties seront épargnées.)

RIDEAUX DE DENTELLE DE HISH : il faut 3 Points de Magie à chaque round où l'on maintient ce sort, 1D4 points de SAN, et deux rounds pour le lancer. Des formes oranges et rouges aux motifs délicats dansent devant le magicien, qui peut les mouvoir à volonté jusqu'à 10 mètres par round de combat. Si les Rideaux sont déplacés pour envelopper quelqu'un, les compétences de cet individu concernant la vision (y compris les compétences d'attaque, Trouver Objet Caché, etc.) sont réduites de 50 % jusqu'à un minimum de 05 %. De plus, toutes les compétences visuelles mises en œuvre par les autres vers la victime sont également amoindries de 50 %, jusqu'à un minimum de 05 %. Bien sûr, la victime peut se libérer des rideaux ; il lui suffit de bouger. Ceux-ci couvrent une zone d'environ deux mètres de diamètre.

SERVAGE : ce sort coûte 24 Points de Magie, 1D8 points de SAN, et il faut trois rounds pour le lancer. L'utilisateur doit être à même de regarder dans les yeux de la victime, qui doit en conséquence n'être éloignée que de trois mètres au maximum. Celle-ci perd toute volonté propre si ses points de Magie ne résistent pas, et obéit à la lettre à tous les ordres du magicien. Ce dernier doit consommer un Point de Magie par heure pour maintenir l'effet.

SOUFFLE STUPÉFIANT : ce sort coûte 16 Points de Magie, 1D6 points de SAN, et il faut deux rounds pour le lancer. Un souffle chaotique d'énergie verte et bleue est projeté jusqu'à dix mètres contre la victime, qui doit réussir à vaincre les Points de Magie de l'utilisateur sur la table de résistance, sous peine d'être frappée de surdité, de cécité, de mutisme et d'engourdissement. Chaque heure après son agression, la victime peut tenter un jet inférieur ou égal à son POU. Elle n'est guérie que lorsqu'elle y est parvenue trois fois de suite.

SPIRALE DE SUTH : ce sort coûte 12 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Il a une portée de 10 mètres, et il faut trois rounds pour le lancer. Une spirale lumineuse d'un blanc verdâtre se crée ; elle tournoie lentement (à une vitesse de 1) vers la cible choisie, qu'elle peut atteindre jusqu'à cent mètres de là. La spirale ouvre une cavité d'un mètre de diamètre dans la substance de la cible. La profondeur de la cavité dépend de la densité de la substance visée. La spirale pénètrera de soixante centimètres dans le granit, d'un mètre cinquante dans le bois, ou de un centimètre et demi dans le fer. Tout être humain qui ne s'écarterait pas de son chemin lorsqu'elle s'approche furtivement de lui sera immanquablement tué lorsqu'elle évidera un trou dans son corps.

SPHÈRES POURPRES DE PTATH : ce sort coûte 1D6 points de SAN. Il faut un round pour le lancer. A chaque investissement de 8 Points de Magie, il se forme un unique globe d'énergie, rose violacé. Chaque globe est de la taille d'un ballon de basket, et tous dérivent à une vitesse de 4 vers la victime élue. La collision d'un globe avec un quelconque objet provoque son explosion, les dommages s'étendant sur un rayon de 3D6/1 mètres. Si une autre sphère se trouve dans l'aire d'effet, elle explose également. Les sphères sont comme aimantées par la cible qui leur a été assignée, et la poursuivent pendant une heure ; passé ce délai, elles s'évanouissent de façon inoffensive. Un Trait d'Emeraude de Ptath qui heurterait une sphère ne la ferait pas exploser.

STABILITÉ : ce sort coûte 6 Points de Magie par heure où il est maintenu, et 1D3 points de SAN. Il faut deux rounds pour le lancer. De fines lignes énergétiques jaillissent du corps de l'utilisateur et le maintiennent fermement ancré sur place. Ce sort permet au magicien de garder inchangée la position qu'il occupe dans l'espace, sans considération pour ce qui se passe aux alentours. C'est la parade parfaite contre le X Vivant ou la Lévitation Incontrôlée. Il sera maintenu fermement s'il est dans une position précaire. Ce sort peut même être lancé au cours d'une chute, auquel cas le magicien restera suspendu en l'air jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si on cherche à le faire bouger par la force, le magicien résiste avec une FOR égale à son POU × 2 ; mais si cette dernière est vaincue, le sort de Stabilité est annulé. Son utilisateur peut alors être déplacé normalement.

TISSAGE INFERNAL : ce sort coûte 4 points par fil créé et 1D6 points de SAN, quel que soit le nombre de fils formés. Il faut un round pour matérialiser chaque fil. Ce sort crée des filaments de matière épais comme des rubans, qui s'enroulent autour de la cible. Ils peuvent atteindre celle-ci jusqu'à dix mètres de distance. Pour chaque fil entourant la victime, faites un jet cumulatif en 1D1O. Lorsque le total de ces jets excède la TAI de la cible, l'objet, fils et tout, s'évanouit en un éclair au sein d'un nuage de fumée. Si la cible est une créature vivante, les fils s'enroulent autour d'elle et l'empêchent de se mouvoir, à moins qu'elle ne parvienne à surpasser les jets cumulatifs en 1D1O avec sa FOR à chaque round où elle se déplace. Au bout d'une minute, si la cible ne s'est pas encore dématérialisée, les fils commencent à s'évaporer, au rythme d'un par round.

TOURNOIEMENT : il faut 1D3 points de SAN pour lancer ce sort, et il coûte en outre 8 Points de Magie par round où il est maintenu. Deux rounds sont nécessaires pour le lancer, et il n'a qu'une portée de 3 mètres. Une noire trombe tournoyante balaye la victime, l'expédiant dans l'espace en tournant vertigineusement, à moins qu'elle ne soit parvenue à résister aux Points de Magie de l'utilisateur du sort avec les siens. La hauteur de la trombe peut être élevée ou abaissée de 10 mètres par round et par point supplémentaire dépensé par l'utilisateur. Lorsque le sort retombe, il en va de même pour la victime, à qui la chute peut occasionner des dommages, mais qui de toute façon reste étourdi et incapable de se tenir debout ou d'agir jusqu'à ce qu'il réussisse un jet en 1D100 inférieur ou égal à sa DEX, moyennant un essai par round.

TRAITS D'ÉMERAUDE DE PTATH : chaque trait consomme 4 Points de Magie. Quel que soit le nombre de traits formés à la fois, ce sort consomme au total 1D6 points de SAN. Il faut un round pour le lancer. Des fuseaux tournoyants de lumière verte se précipitent sur la cible qu'ils peuvent atteindre jusqu'à une centaine de mètres de distance. Chacun cause 1D3 points de dommages à la victime, en dépit de toute armure ; celle-ci peut tenter de résister aux Points de Magie de l'utilisateur du sort en prenant chaque trait séparément. Ceux qu'elle parvient à repousser sont vaporisés avant d'avoir eu le temps de nuire.

TRANSMUTATION HIDEUSE : ce sort consomme 24 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Il faut 3 rounds pour le lancer à une portée pouvant atteindre 9 mètres. Il se forme une sombre nuée suant l'effroi, pleine de gémissements, de faciès grimaçants et de mains convulsives. Des fulgurances blafardes éclatent parmi ses volutes. Elle engloutit sa proie en l'escamotant complètement. Ce sort transmute, déforme et métamorphose la victime en une horrible créature à demi dissoute, qui n'a plus d'humain que le nom. Son INT et son POU ne changent pas, mais son APP est réduite de 3D6.

Effectuez un jet en 2D6 pour les autres caractéristiques :

FOR, CON, TAI, et DEX. Si le résultat en 1D6 est pair, ajoutez-le au score existant. S'il est impair, retranchez-le.

Tout abaissement de score en-dessous de 1 (l'APP exceptée) entraîne le trépas de la victime. Une APP de 0 ou moins peut avoir pour conséquence la perte de points de SAN pour toute personne apercevant la victime, (dans des proportions à la discrétion du Gardien). La victime doit réussir un jet de SAN, faute de quoi elle perd dans cette caractéristique un nombre de points égal au total des modifications de ses pourcentages, en addition ou en soustraction. Dans tous les cas, elle perd 1D10 points de SAN.

VAGUE DE CHALEUR KATARIENNE : ce sort consomme autant de Points de Magie que l'on souhaite en dépenser, à quoi l'on ajoute un Point de Magie pour chaque heure où il est maintenu opérationnel, plus 1D4 points de SAN. Il ne faut qu'une minute pour le lancer. Pour chaque Point de Magie consommé, la température auprès de l'utilisateur du sort s'élève de 3 degrés Fahrenheit (et sur cinq à dix mètres alentour).

VAILLANCE DE THROTH : ce sort coûte 6 Points de Magie par round où il est maintenu, 1D6 points de SAN, et il faut deux rounds pour le lancer. Il est réflexif et doit viser la magicien lui-même. Celui-ci irradie alors d'une subtile lueur et palpite de puissance. Sa FOR, sa CON et sa DEX sont doublées pendant tout le temps que dure le sort.

VENT VIRIDE : ce sort coûte 18 Points de Magie, 1D6 points de SAN et il faut 4 rounds pour le lancer. Une bise vert pâle et translucide souffle du magicien vers l'emplacement où se trouve la cible visée ; elle peut aller jusqu'à 30 mètres et couvrir 3 mètres de champ. Tout ce qui se trouve sur son passage est congelé, y compris les êtres vivants. Cependant, il faut 2D6 rounds pour que le processus de congélation soit achevé ; aussi, les créatures peuvent fort bien quitter l'aire d'effet avant d'en souffrir sérieusement.

VIEILLISSEMENT : il faut 12 Points de Magie par round pour maintenir ce sort, et 1D8 points de SAN et trois rounds pour le lancer. Une poussière grisâtre vole des mains du magicien vers le visage de la victime. A chaque round où le sort reste actif, le magicien confronte ses Points de Magie avec ceux de la victime. A chaque round où il gagne, la victime vieillit horriblement, perdant à chaque fois 1D3-1 points en FOR, en CON, et en DEX. Elle perd également 0/1D6 points de SAN à chaque round où elle ne parvient pas à résister à ce sort.

VOIX DU PANDEMONIUM : pour lancer ce sort, il en coûte 6 Points de Magie par bouche créée, 1D8 points de SAN, et il faut trois rounds. Si les Points de Magie de l'utilisateur du sort l'emportent sur ceux de la victime, du corps de celle-ci va bourgeonner une bouche rouge et lippue, balbutiante et gémissante, qui draine dans ce processus ses Points de Magie au rythme d'1 par minute. La compétence en Discrétion de la victime est réduite à néant tant que la bouche est active. Une fois que les Points de Magie de la victime sont réduits à zéro et qu'elle s'écroule, la bouche se tient coite pendant 2D6 heures. Puis, elle recommence à hurler et à pomper les éventuels Points de Magie que la victime a pu régénérer entre temps.

VOLEUR D'AMES : ce sort coûte 24 Points de Magie et 2D6 points de SAN. Il a une portée de 30 mètres, et il faut 2 rounds pour le lancer. Un globe argenté d'environ 15 centimètres de diamètre fonce vers la victime. Lorsqu'il la touche, il passe au travers, change de couleur, puis retourne vers le magicien : il a arraché l'âme de son corps. Toute son INT et tout son POU (sauf 1 point qui est laissé dans le corps pour le maintenir en vie) sont capturés dans le globe, dont la couleur varie selon les convictions et la personnalité de la victime. S'il advient que cette sphère soit brisée (elle a la fragilité du verre filé), l'esprit de la victime réintègre instantanément son corps. Si ce dernier est détruit, le choc libère l'esprit du globe à condition qu'il puisse vaincre les Points de Magie de l'utilisateur du sort avec les siens. Si l'esprit est libéré alors que le corps est détruit, il devient un spectre, dans le meilleur des cas. L'utilisateur du globe peut communiquer avec sa victime en tenant la sphère et en se concentrant. La victime perd 1D3 points de SAN par jour de captivité.

VORTEX DU VOYAGE LOINTAIN : ce sort coûte 16 Points de Magie, 1D8 points de SAN, et il faut six heures pour le lancer. Un noir tourbillon apparaît devant le magicien et une voix lugubre s'en échappe, lui demandant en quel lieu il désire être emporté. Dès la réponse reçue, il se rue sur l'utilisateur et se volatilise dans le néant, l'emportant avec lui. Ce tourbillon peut transporter l'utilisateur du sort n'importe où dans l'univers du rêve, en quelques minutes seulement. Si le magicien ne sait pas où on entend aller, le vortex ne pourra pas l'emmener. Ainsi, « vers la face sombre de la Lune Terrestre » serait acceptable, alors que « là où ils ont emmené Jack » est insuffisant, et le tourbillon demandera des éclaircissements.

Lorsque le tourbillon engloutit un invocateur, il tente de vaincre ses points de magie avec les siens, qui sont déterminés par un jet en 1D6 multiplié par un second ID6 à chaque fois

qu'il arrive. Par exemple, si les jets ont donné un 5 et un 2, les Points de Magie du tourbillon seraient de 10. S'il parvient à avoir raison de l'utilisateur du sort, on ne reverra jamais ce dernier. Aucun des magiciens humains qui soient en vie ne sait ce qui arrive aux gens qui sont emportés ; mais on soupçonne qu'ils restent à jamais prisonniers dans la dimension du Vortex. On ne sait même pas si chaque sort invoque un Vortex différent, ou s'il n'y en a qu'un.

X VIVANT : ce sort coûte 8 Points de Magie et 1D6 points de SAN ; pour le lancer, il faut deux rounds. Un trait fulgurant d'énergie rose à l'aspect cristallin est décoché vers une cible vivante. La victime doit résister contre les Points de Magie de l'utilisateur du sort, sous peine de se retrouver instantanément crucifiée sur un X vertical, à moins qu'elle ne parvienne à briser le sort en obtenant un jet en 1D100 inférieur ou égal à sa FOR, moyennant un essai par round.

Personnages illustres et créatures de rêve

par

K.L. Campbell-Robson et Sandy Petersen

Personnages illustres

ATAL

Atal, le grand prêtre de la cité d'Ulthar, est l'un des hommes les plus sages des Contrées du Rêve. C'est lui qui accompagnait Barzai le Sage dans sa fatale ascension du Mont Hatheg-Kla. Atal a presque trois cents ans, et bien que la faiblesse ait gagné son corps, son âme et son esprit sont plus forts que du temps de sa jeunesse. Atal est vieux et fragile, mais il a belle allure. Sa barbe de neige est si longue qu'elle frôle le sol.

Il en sait long sur les coutumes des Grandes Entités, les Dieux de la Terre, et sur les Contrées du Rêve. Il n'aime pas partager ce savoir, craignant par là de causer des problèmes ; mais toute son intelligence ne lui évite pas de se faire piéger comme un enfant et de divulguer des bribes de ces secrets...

Atal passe le plus clair de son temps en un sanctuaire dans la plus haute tour d'Ulthar ; là, il contemple les Contrées du Rêve et il songe à sa jeunesse.

ATAL, GRAND PRÊTRE D'ULTHAR

FOR 8 CON 9 TAI 15 INT 19 POU 27
DEX 12 APP 15 EDU 30 SAN 38 PVie 12

Compétences : Astronomie 71 %, Botanique 88 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Savoir Onirique 89 %, Premiers soins 40 %, Géologie 69 %, Ecouter 40 %, Occultisme 100 %, Psychologie 50 %, Soigner Empoisonnement 30 %, Zoologie 82 %.

Sorts : Invoquer un Eft-lampe, Anathème, Fournaise de Bolonath, Cascades de Florin, Anneaux Concentriques du Ver, Microcosme de Cristal, Déflection, Ecran Equilatéral, Bouclier de Flammes, Esprit d'Acier, Rideaux de Dentelle de Hish, Flamme de Lambent, Barrière Oblongue, Brume d'Argent, Stabilité, Lévitation Incontrôlée.

Barzai le Sage

Barzai était un fanatique qui étudiait sans relâche les livres interdits. Il en savait long sur les Grandes Entités et leurs coutumes, et il pensait pouvoir les vaincre si besoin était. Mais il comptait sans la puissance des Dieux Extérieurs, les dieux du vide qui surveillent les faibles dieux des Contrées du Rêve Terrestres. Il a maintenant disparu à jamais.

De son vivant, il fut l'un des plus puissants sorciers des Contrées du Rêve ; et il connut maint sort à présent perdu pour la postérité. L'imposant pouvoir d'Atal, son émule qui lui a survécu, laisse rêveur quant aux talents du maître défunt.

Basil Elton

Basil Elton fut l'un des plus grands rêveurs au monde. Dans le monde de l'éveil, il est gardien d'un phare dans le Maine. Mais il trouva la mort onirique dans une vaine recherche de Cathurie et il ne pourra jamais entrer à nouveau dans les Contrées du Rêve. Il est à jamais prisonnier du monde éveillé ; aussi, c'est un être mélancolique, bien qu'il soit homme de bien et prêt à aider ceux qui peuvent encore rêver.

BASIL ELTON, RÊVEUR DÉCHU

FOR 11 CON 13 TAI 13 INT 16 POU 20
DEX 13 APP 15 EDU 14 SAN 22 PVie 13

Compétences : Marchandage 25 %, Botanique 41 %, Chimie 23 %, Grimper 80 %, Mythe de Cthulhu 33 %, Discussion 51 %, Rêver 0 %, Savoir Onirique 78 %, Baratin 30 %, Premiers Soins 60 %, Géologie 24 %, Sauter 57 %,
Dessiner une Carte 52 %, Navigation 36 %, Occultisme 21 %, Psychologie 28 %, Navigation à Voile 40 %, Discrétion 69 %, Nager 80 %, Lancer 56 %, Zoologie 19 %.

Arme : Couteau 60 %/47 %, Dommages 1D6.

Grand Prêtre de Nath-Horthath

A Celephais, le Grand Prêtre de Nath-Horthath est le savant le plus expert en matière de religions. Naturellement, il célèbre plus particulièrement le culte de Nath-Horthath, mais il connaît par ailleurs nombre de prières et de rituels convenant à l'adoration d'autres dieux. Il égale presque Atal en sagesse, et en sait plus sur les cultes que les dieux eux-mêmes.

GRAND PRÊTRE DE NATH-HORTHATH

FOR 12 CON 10 TAI 11 INT 18 POU 29
DEX 9 APP 13 EDU 22 SAN 48 PVie 11

Compétences : Anthropologie 42 %, Archéologie 19 %, Botanique 20 %, Chimie 32 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Savoir Onirique 77 %, Géologie 45 %, Occultisme 89 %, Eloquence 93 %, Psychologie 40 %, Chanter 65 %, Zoologie 44 %.

Sorts : Invoquer un Blupe, Invoquer un Eft-Lampe, Contacter Nath-Horthath, Microcosme de Cristal, Traits d'Emeraude de Ptath, Bouclier de Flammes, Esprit d'Acier, Vague de Chaleur Katarienne, Lassitude de Phein, Sphères Pourpres de Ptath, X Vivant, Eblouissement Séraphique, Souffle Stupéfiant, Tissage Infernal.

Kaman-Thah et Nasht

Ce sont les deux prêtres qui demeurent dans la Caverne de la Flamme. Ils ne dorment ni ne mangent ; leur temps s'écoule en prière et en méditation parmi les visiteurs. Ils peuvent

considérablement renseigner les nouveaux rêveurs sur la conduite qu'il convient d'observer dans les Contrées du Rêve, et ils sont affables et bienveillants à moins qu'on ne les provoque. Si un rêveur se montre grossier envers eux, il se retrouve instantanément réveillé, ramené dans son corps, irrémédiablement incapable de pénétrer dans les Contrées du Rêve. Après quoi, il ne peut jamais plus se présenter dans la Caverne de la Flamme ; à moins qu'un rêveur de ses amis ne parvienne de quelque manière à convaincre Kaman-Thah et Nasht que le réprouvé s'est amendé.

La Santé Mentale n'est pas une caractéristique significative en ce qui concerne ces prêtres des Contrées du Rêve. Ils peuvent contempler sans ciller l'indicible forme d'Azathoth...

KAMAN-THAH
FOR 14 CON 15 TAI 17 INT 24 POU 96
DEX 16 APP 17 EDU 90 SAN sans objet PVie 16

Compétences : Mythe de Cthulhu 99 %, Savoir Onirique 100 %, Eloquence 100 %, Chanter 100 %.

Sorts : tous les sorts possibles dans les Contrées du Rêve, exceptés les sorts de Contrôle, d'Appel ou de Contact.

Pouvoir Particulier : peut réexpédier un rêveur dans le monde de l'éveil selon son bon vouloir.

NASHT
FOR 16 CON 17 SIZ 19 INT 20 POU 82
DEX 18 APP 15 EDU 90 SAN sans objet PVie 18

Compétences : Mythe de Cthulhu 99 %, Savoir Onirique 100 %, Eloquence 100 %, Chanter 100 %.

Sorts : tous les sorts connus du monde de l'éveil, excepté ceux de Contrôle, d'Appel ou de Contact.

Pouvoir Particulier : peut réexpédier un rêveur dans le monde de l'éveil selon son bon vouloir.

Roi Kuranes

Le Roi Kuranes est peut-être le rêveur le plus grand qui ait jamais vécu. Il découvrit les Contrées du Rêve à un âge précoce et engendra dans ses rêves la cité de Céléphais. Il règne à présent sur le pays d'Ooth-Nargai tout entier, ainsi que sur Serranie, la cité marmoréenne des nuages. Dans le monde de l'éveil, il abusa des drogues qui eurent raison de lui : il n'était plus qu'une ombre, celle d'un homme qui jadis posséda puissance et fortune, mais qui se ruina dans sa quête des Contrées du Rêve. A sa mort, il trouva Celephais, et en devint le roi. Il y vécut heureux pendant de nombreuses décades ; mais à présent, pris de nostalgie pour sa Cornouailles natale, il est rongé par le mal du pays et il a fait édifier près de Celephais un village évoquant de très près sa terre perdue.

En rêveur aventureux, Kuranes a voyagé sous bien d'autres cieux que ceux des Contrées du Rêve Terrestres. Il est le seul rêveur à être jamais revenu sain et sauf après avoir approché le trône d'Azathoth. Randolph Carter et le Roi Kuranes sont de vieux amis.

ROI KURANES
FOR 17 CON 18 TAI 11 INT 17 POU 34
DEX 15 APP 15 EDU 20 SAN 55 PVie 15

Compétences : Marchandage 67 %, Botanique 58 %, Chimie 90 %, Mythe de Cthulhu 44 %, Discussion 47 %, Rêver 297 %, Savoir Onirique 94 %, Baratin 34 %, Se Cacher 66 %, Ecouter 68 %, Dessiner une Carte 49 %, Navigation 61 %, Eloquence 94 %, Psychologie 90 %, Monter à Cheval 86 %, Navigation à Voile 45 %, Discrétion 56 %, Nager 63 %.

Arme : Epée 92 %/85 %, dommages 1D8+1+1D4

Sorts : Invoquer un Eft-Lampe, Invoquer une Ombre, Cascades de Florin, Microcosme de Cristal, Déflection, Traits d'Emeraude de Ptath, Ecran Equilatéral, Rideaux de Dentelle de Hish, Lassitude de Phein, Foudroiement de Malenkamon, Mur Opaque, Invisibilité, Eblouissement Séraphique, Vaillance de Throth, Vent Viride, Vortex du Voyage Lointain.

Créatures de rêve

Ce chapitre traite des éléments marquants concernant les créatures, les entités, les monstres et les dieux des Contrées du Rêve. Celles-ci abritent des êtres fabuleux qu'on ne trouve pas dans le monde éveillé, bien qu'on les y ait décrits. Mais il arrive également que des animaux ordinaires, comme les zèbres et les éléphants, conservent dans les Contrées du Rêve une apparence et un comportement absolument similaires à ceux qu'ils présentent dans le monde de l'éveil.

Certaines des entités et des créatures du monde de l'éveil liées au mythe de Cthulhu existent également dans les Contrées du Rêve, mais il se peut qu'elles s'y comportent de façon différente. Les Grands Anciens en général semblent avoir peu de rapports avec les Contrées du Rêve Terrestres. Peut-être ne peuvent-ils pas y voyager, à moins qu'ils ne s'occupent que des Contrées du Rêve d'autres mondes. Les Dieux Extérieurs, en revanche, sévissent passablement dans les Contrées Oniriques, bien qu'ils soient rarement l'objet de cultes, si l'on excepte ceux qui peuvent leur être rendus par des monstres venus d'autres mondes. On les connaît surtout parce qu'ils protègent les Grandes Entités (les dieux de la Terre). Les Dieux très Anciens sont également présents dans les Contrées du Rêve, mais ils ne sont que peu adorés ou connus.

Il apparaît dans ce livret une quatrième et nouvelle classe de divinités, qui n'existe que dans les Contrées du Rêve Terrestres, et non dans le monde de l'éveil : ce sont les Grandes Entités, les dieux de la Terre. Lobon et Nath Hortath en font partie. Il ne faut pas confondre les Grandes Entités avec les Grands Anciens. Les Grandes Entités sont les plus faibles parmi tous les types de divinités et un sage mortel peut les surpasser en puissance. Cependant, ils sont chaperonnés par les terribles Dieux Extérieurs, Nyarlathotep, Azathoth, Shub-Niggurath, et les autres. Aussi, les mortels révèrent prudemment les Grandes Entités qui, après tout, sont passablement bien disposées envers l'humanité. Elles sont en vérité tellement semblables aux humains qu'elles peuvent contracter des épousailles parmi eux.

Les dieux de la Terre ont en commun certaines caractéristiques. Ils ressemblent tous aux êtres humains, et ils partagent le même type racial. Leur visage est sévère et terrible : les yeux bridés, les oreilles avec des lobes allongés, le nez fin et le menton pointu. Toutes les Grandes Entités peuvent se déplacer à travers l'espace aussi aisément que sur le sol ; il leur est aussi possible de voyager entre les dimensions selon leurs besoins, pour parvenir plus rapidement à leur destination. Certaines Grandes Entités peuvent n'être que des ombres ou des versions de diverses divinités terrestres connues, comme les dieux romains de l'antiquité. Le Gardien n'hésitera pas à en inventer à volonté de nouvelles : selon toute évidence, il en existe par dizaines.

Les animaux figurant sur cette liste sont principalement des bêtes de somme en usage parmi les résidents des Contrées du Rêve, de celles que les Investigateurs sont susceptibles de louer ou d'acheter comme montures ou animaux de bât. Les autres animaux des Contrées du Rêve sont des monstres fabuleux, comme les basilics, qui n'ont aucune liaison avec le Mythe de Cthulhu.

Les amateurs familiers de L'APPEL DE CTHULHU ne seront pas désorientés par les caractéristiques fournies dans ce chapitre ; cependant, certains pourront ne pas reconnaître la notation de la SAN, sous forme de deux nombres séparés par un trait. Le premier indique la quantité de points de SAN perdus pour un jet de Santé Mentale réussi lors de la rencontre avec la créature ; le nombre figurant après le trait, la quantité de points de SAN perdus si le jet est manqué.

Azathoth *Le Sultan des Démons (Dieu Extérieur)*

La cour du démon Azathoth se tient juste à l'extérieur de l'univers connu, et elle n'est que trop accessible depuis les Contrées du Rêve. Trois rêveurs y sont allés, de mémoire d'homme ; mais il n'en est qu'un qui en soit revenu sain et sauf. Pour une description complète d'Azathoth, se référer au livret de règles de l'**Appel de Cthulhu.**

Basilics *(Créatures fabuleuses)*

Description : Ces créatures ressemblant à des serpents présentent une crête découpée, un corps ridé et squameux, et un faciès aux crocs malfaisants.

Notes : Les basilics ne gîtent qu'en des lieux sauvages et désolés — si grande que soit la luxuriance d'un endroit avant qu'un basilic n'y élise domicile, la présence du monstre le rend inexorablement sinistre et nu. Les basilics sont des êtres pétris de venin. Un cours d'eau dans lequel l'un d'entre eux aura bu sera souillé et empoisonné sur des centaines de mètres en aval. Les vapeurs montant du sol à proximité de sa tanière suffisent à asphyxier et à faire mourir les oiseaux qui la survolent.

Si un basilic mord une victime, l'infortunée tombe immédiatement raide morte, les traits noircis et convulsés. Aucune chance de résister au poison.

Quiconque touche le cadavre d'un animal mordu par un basilic, ou simplement la piste fraîche du monstre, doit résister à un poison d'une virulence de 3D6. Si le poison s'avère le plus fort, il prend des dommages égaux à cette virulence. Si il parvient à résister, il prend tout de même des dommages égaux à la moitié de ce nombre.

Le souffle du basilic est également vénéneux, avec une virulence de 3D6. Ses émanations entourent le basilic sur un périmètre d'au moins deux ou trois mètres de rayon, (moins, les jours de vent). Sa tanière peut être saturée de vapeurs froides. Celui qui inhale de ces exhalations doit résister avec succès contre elles sur la table de résistance avec sa CON ; dans le cas contraire, il prendra des dommages en nombre égal au jet de 3D6. Un personnage peut bien retenir sa respiration à proximité du basilic, avec les effets décrits dans le chapitre des règles relatif à la noyade (voir le livret de base de l'APPEL DE CTHULHU), mais dès qu'il manque un jet de CON et qu'il inspire, le poison lui inflige les dommages précités.

Le sang du basilic est corrosif. Toute arme frappant un basilic prend 3D6 points de dommages ; il en va de même pour toute personne dont la peau est en contact avec le sang fumant du monstre. Ce n'est pas un effet du poison, ce sont des dommages directs.

Un basilic peut même projeter son venin malfaisant par l'entremise de son regard. A chaque round, en plus de toutes les autres actions, le monstre peut fixer un opposant (un seul), et confronter son POU aux Points de Magie de la victime. Si celle-ci est vaincue, elle meurt. Dans le cas contraire, elle est indemne.

BASILICS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	2D6+2	19
CON	2D6+6	13
TAI	3D6	10-11
POU	1D6+12	15-16
DEX	3D6	10-11
Points de Vie		12
Déplacement 6		

* *si l'armure est percée, la victime meurt immédiatement.*
** *la victime doit résister avec ses Points de Magie contre le POU du basilic, faute de quoi elle meurt instantanément.*

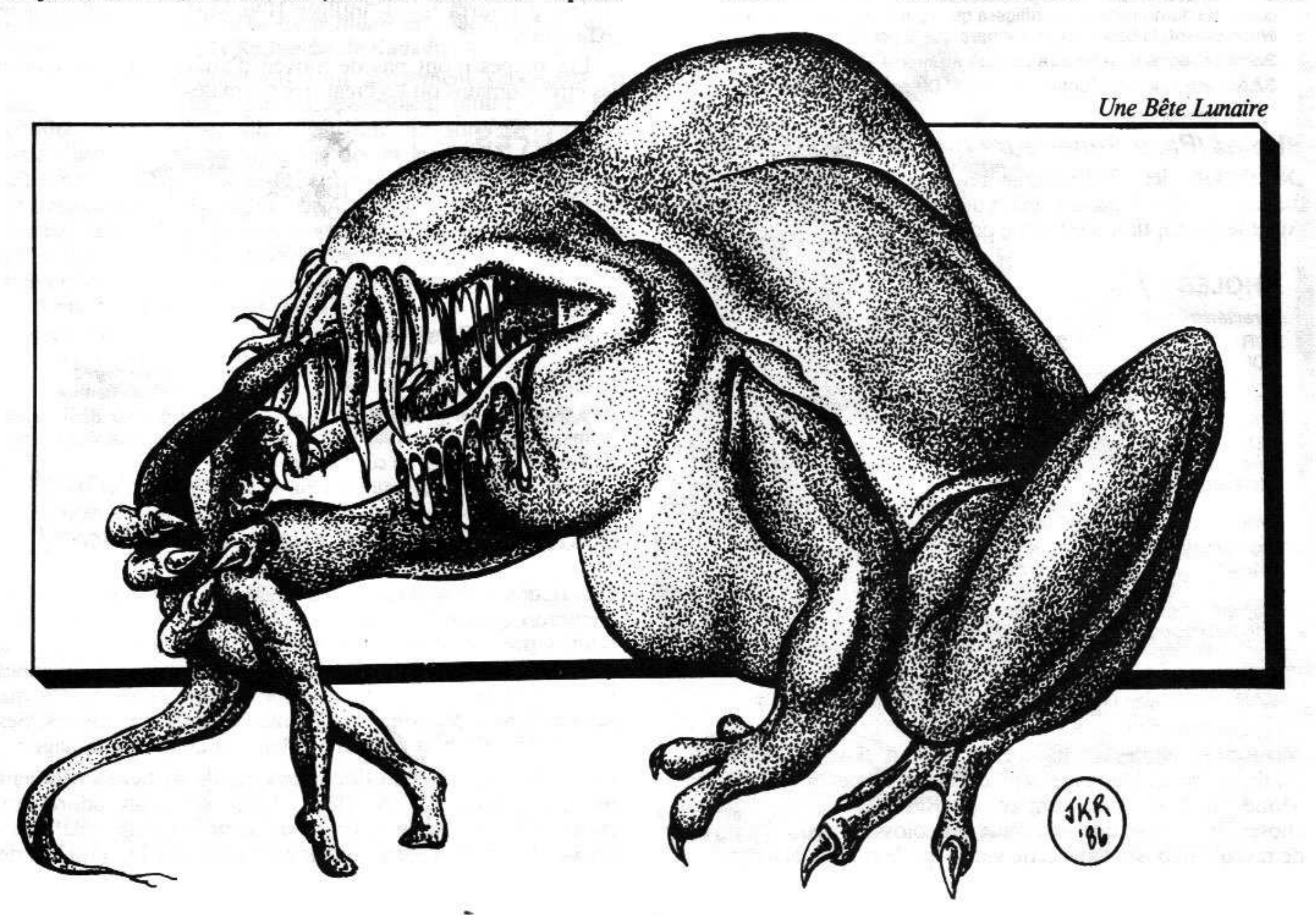
Armure : écailles (4 points) et sang corrosif qui endommage les armes.

Sorts : regard mortel et poison d'une virulence fatale.

SAN : il en coûte 0/1D8 points de SAN lorsqu'on voit un basilic.

arme	*att.%*	*par.%*	*dommages*	*PVie*
Morsure	30 %	aucune	2D4*	s.o.
Regard	automatique	s.o.	spéciaux**	s.o.

Une Bête Lunaire



BÊTES LUNAIRES
(Race Indépendante Inférieure)

Description : « C'étaient (...) de grandes choses glissantes, blanches et grises, qui pouvaient à volonté s'étirer ou se contracter, et dont la forme principale, bien qu'elle changeât souvent, était celle d'une sorte de crapaud sans yeux, doté d'une espèce de curieuse masse vibratile faite de courts tentacules rose bougeant au bout d'un groin aplati. » **(A la Recherche de Kadath,** Lovecraft.)

Notes : les bêtes lunaires sont une race étrangère habitant les Contrées du Rêve de la Lune. Elles servent Nyarlathotep en échange de ses faveurs, et réduisent volontiers en esclavage les autres races. Si parler de sadisme revêt encore quelque signification en ce qui concerne une race aussi différente, on peut dire que ces êtres sont d'une cruauté monstrueuse ; ils torturent fréquemment les membres d'autres races qui tombent entre leurs pattes. Y a-t-il des représentants de ces créatures dans l'univers de l'éveil ? Qui sait...

Leur perception ne souffre d'aucune difficulté dans l'obscurité. Ils naviguent sur de grandes galères noires à travers les cieux. Beaucoup de leurs soldats ne sont que des esclaves d'autres races d'origines diverses.

BÊTES LUNAIRES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+10	20-21
INT	2D6+9	16
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
PVie		17
Déplacement 7		

arme	*att.%*	*dommages*
Lance	25 %	2D10+1+1D6

Armure : aucune, mais leur constitution particulière leur permet de ne prendre que le minimum de dommages que pourraient occasionner les armes à feu (que l'on ne peut détenir dans les Contrées du Rêve, est-il besoin de le préciser). Ainsi, un pistolet causant 1D6 points de dommages n'en infligera qu'1 à une bête lunaire. Avec empalement, la balle n'occasionnera que 2 points de dommages.

Sorts : chaque bête lunaire connaît au moins 1D3 sorts.

SAN : voir une bête lunaire coûte 0/1D8 points de SAN.

Bholes *(Race Supérieure Indépendante)*

Description : les bholes demeurent dans les ténèbres perpétuelles, et n'ont jamais été vues par des yeux humains Aucune description n'est donc possible.

BHOLES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	2D10+10	210
CON	2D100	100
TAI	FOR+1D100	260
INT	2D6	7
POU	10D6	35
DEX	1D4	2-3
PVie		190
Déplacement 12		

arme	*att.%*	*dommages*
Engloutissement	90%	avalement
Aiguillon	50%	7D6

Armure : les bholes ont une peau épaisse et flasque, comptant pour une armure égale à leur POU. Un bhole ayant un POU de 38 aura donc 38 points d'armure.

Sorts : les bholes n'en connaissent aucun.

SAN : rencontrer un bhole coûte 1D4/1D20 points de SAN.

Notes : les bholes malfaisants fouissent dans la vallée de Ptath, et, probablement, dans d'autres cryptes profondes du Monde Inférieur des Contrées du Rêve. On en sait peu de choses, si ce n'est que leur taille est colossale et qu'il y a peu de rêveurs déposés dans cette vallée qui leur aient échappé.

On peut raisonnablement penser qu'il existe un lien entre les bholes et les créatures interplanétaires connues sous le nom de dholes ; peut-être s'agit-il d'une sous-espèce.

Si un bhole tente d'engloutir (avaler) quelqu'un, la zone affectée est circulaire et son diamètre en mètres est égal à la TAI du bhole divisée par 60. Par exemple, un bhole de TAI 320 engloutira tout dans un diamètre d'un peu plus de 5 mètres.

L'aiguillon du bhole se trouve près de sa bouche, et peut être brandi à l'extrêmité d'une longue trompe, comme un harpon. Normalement, il n'est utilisé qu'à l'encontre d'ennemis trop larges pour être aisément avalés, comme les araignées de Leng les plus énormes, les autres bholes, ou de pires horreurs tapies dans les profondeurs du Monde Inférieur.

La trompe/aiguillon a une portée en mètres égale à la TAI du bhole divisée par 3. L'aiguillon cause des dommages égaux à un quart du bonus aux dommages du bhole (arrondissez au chiffre supérieur et injectez un poison d'une virulence égale à la moitié de la CON du bhole). Si la CON de la victime ne parvient pas à résister au poison, la malheureuse se voit infliger des dommages égaux à la virulence du poison. Si elle résiste, par contre, elle ne prend que 3D6 points de dommages.

BLUPES *(Race Inférieure de Serviteurs)*

Description : les blupes sont de petites créatures d'un bleu délavé. Ils sont de forme grossièrement élliptique, la tête et les membres étant formés par des protubérances caoutchouteuses. Ils flottent dans l'espace et dégagent une vive fragrance, comme celle qui s'élève après une forte pluie.

Notes : un blupe détruit un servant de Karakal ou un vampire de feu par contact, mais ce faisant, il prend 1D6 points de dommages. Si le blupe se trouve avoir moins de points de vie que le nombre obtenu en jet de dommages, l'être de feu n'est pas détruit — à la place, il prend 2D6 points de dommages.

Un blupe peut encore éteindre le feu, non sans dommages, là aussi. Une flamme de bougie sera inoffensive pour lui, mais une torche lui causera un point de dommages, et un feu de camp pourra lui en infliger 1D6, voire 2D6 lors de son extinction.

Les blupes n'ont pas de moyen d'attaque efficace contre les êtres humains ou les créatures normales.

BLUPES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	3D6	10-11
TAI	1D3	2
INT	2D6	7
POU	2D6	7
DEX	2D6	7
PVie		6-7
Déplacement 7 - en flottant		

arme	*att.%*	*dommages*
Toucher	60 %	Eteint les flammes

Armure : aucune, mais les blupes ne reçoivent que des dommages minimaux lors d'une attaque physique.

Sorts : les blupes n'en connaissent aucun.

SAN : voir un blupe coûte 0/1 points de SAN.

Bokrug *Le Lézard Aquatique (Grand Ancien)*

Description : Bokrug est une créature d'un bleu verdâtre d'environ quatre mètres de long, analogue à un iguane. Ses écailles présentent une texture métallique et ses yeux luisent d'un éclat vert-jaune. Sur sa mâchoire inférieure, des antennes remplacent le fanon d'un véritable iguane et les épines qui jalonnent son dos sont tranchantes comme des rasoirs. Ses pieds sont palmés et sa queue aplatie est adaptée à la nage.

Culte : Bokrug est l'un des rares Grands Anciens qui soient natifs des Contrées du Rêve. Jadis, ses seuls adorateurs étaient les êtres flasques qui peuplaient l'étrange ville d'Ib ; ceux-ci furent impitoyablement massacrés par les humains de

Sarnath. Le peuple d'Ilarnek rend à présent un culte propitiatoire à Bokrug, à qui ils attribuent (non sans raison) la destruction de Sarnath. Cette adoration semble l'avoir effectivement apaisé.

Caractéristiques : Bokrug couve une patience proprement reptilienne. Il peut remâcher son courroux pendant des siècles, gardant sa vengeance intacte pour les malheureux descendants de ceux qui lui ont fait du tort. Sa colère finale, terriblement destructive, effaça jadis totalement la civilisation qui fut la plus puissante des Contrées du Rêve : Sarnath la maudite.

Cependant, comme tous les Grands Anciens, Bokrug est relativement favorable. Il n'entre en action qu'à l'encontre de ceux qui l'ont blessé, lui ou l'un des siens, et il accueille avec bienveillance les cultes propitiatoires que lui vouent des humains pleins d'effroi.

Si Bokrug fait une apparition, ou qu'on le rencontre, il est accompagné d'au moins 1D100 spectres du peuple perdu d'Ib.

BOKRUG

FOR 30 CON 65 TAI 25 INT 10 POU 24
DEX 20 PVie 45 Déplacement 18

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	80 %	3D6
Fouet Caudal	80 %	2D6+Etreinte

NOTES — Bokrug peut attaquer deux fois par tour. S'il a réussi à mordre une proie, il peut garder la prise, et avaler encore 3D6 Points de Vie à chaque tour, jusqu'à ce que la victime soit complètement engloutie. Le Fouet Caudal enlace la victime et la tient prisonnière. Elle ne peut s'échapper que si sa FOR l'emporte sur celle de Bokrug. Une fois qu'il a aggripé une victime, Bokrug peut la lancer avec violence, la mordre, ou plus simplement ne plus la lâcher.

Armure : 9 points d'armure.

Sorts : tous les sorts de contact. Il peut invoquer les spectres du peuple amphibie d'Ib, en consommant 1 Point de Magie par 1D10 fantômes.

SAN : voir Bokrug coûte 0/1D8 points de SAN.

Buopoths *(Créatures Fabuleuses)*

« *Au cours de ses premiers rêves, il avait vu de singuliers buopoths à la lourde démarche sortir timidement du bois pour venir boire...* » (H.P.L., **A la Recherche de Kadath.**)

Description : Les Buopoths sont légèrement supérieurs en taille à des chevaux, mais ils ressemblent plutôt à des éléphants, quant à leur allure générale. Ils sont d'un mauve pâle, chiné de vert pastel sur le dos et les flancs. Leur peau est douce et semblable à du feutre, et leur bouche s'ouvre à l'extrémité d'un long appendice en forme de trompe. Leurs oreilles rappellent plus par leur forme celles des humains que celles des pachidermes. Leur dos est jalonné de protubérances bilatérales. Leurs yeux sont grands et liquides. Leurs cris sont de doux barrissements mélodieux.

Notes : Les buopoths demeurent dans des zones forestières reculées. Ce sont de douces créatures ombrageuses, qui préfèreront la fuite au combat. S'il est cerné, un buopoth enroule sa trompe afin de la protéger du danger ; puis il charge, tentant d'assommer son ennemi pour pouvoir le piétiner.

BUOPOTHS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	4D6+18	32
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+24	38
POU	2D6+6	13
DEX	2D6	7
PVie		28
Déplacement 8		

arme	*att.%*	*dommages*
Charge	35 %	avoir raison de la TAI du buopoth avec sa FOR, ou bien être assommé.
Piétinement	75 %	6D6 seulement sur un ennemi à terre.

Compétences : Ecouter 60 %, Trouver Objet Caché 40 %

SAN : voir un buopoth n'occasionne pas de perte de SAN.

Chats *(Animaux)*

Description : Dans les Contrées du Rêve, on trouve des chats de toutes les races et de toutes les couleurs connues sur Terre — chats de l'île de Man, Siamois, Persans, etc.

Notes : Les chats des Contrées du Rêve sont plus organisés que ceux de la Terre. Ils savent bondir à travers l'espace à partir des endroits élevés et se rendre ainsi jusque sur la Lune, un de leurs lieux de prédilection pour leurs ébats nocturnes. Ils ont leur propre langage et seuls ceux qui ont la chance d'être leurs amis peuvent l'apprendre, ceux qui aiment vraiment les chats et qui ne craignent pas de dépenser des quantités considérables de temps et d'énergie pour assimiler leur parler miaulant. Les chats des Contrées du Rêve utilisent un système de relais des messages analogue à celui du Pony Express. La communauté féline la plus importante se trouve à Ulthar. Les chats attaquent habituellement leurs ennemis collectivement.

Un chat peut attaquer trois fois par round. Si les deux attaques avec ses griffes font mouche, il va rester accroché, et poursuivre en mordant et en lacérant avec ses pattes postérieures.

CHATS

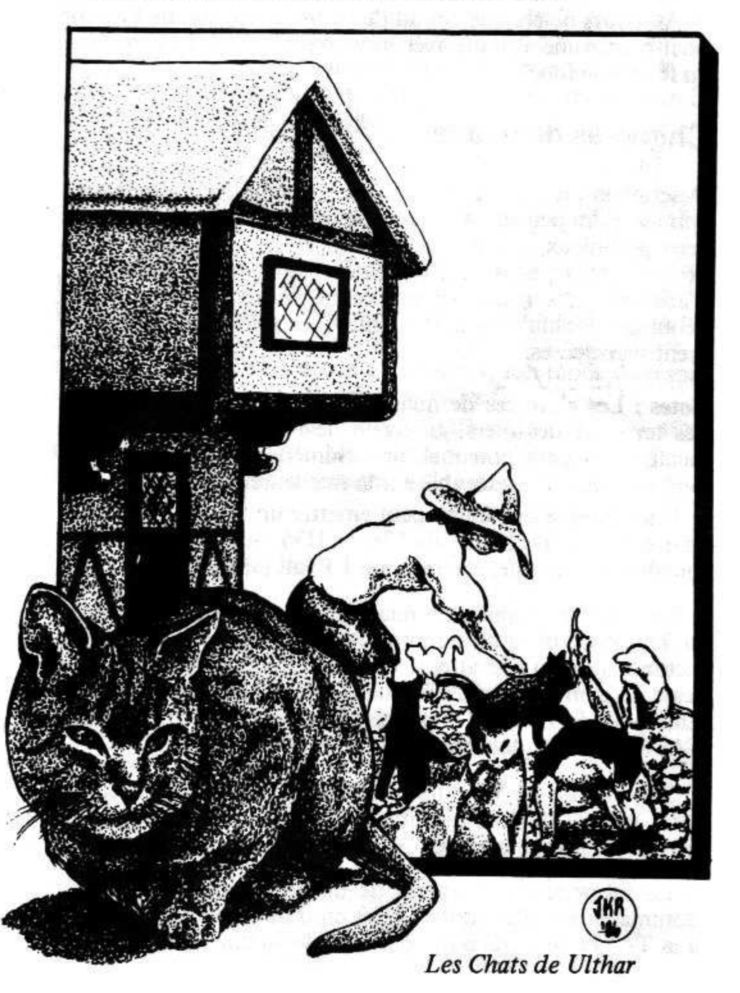
caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D3	2
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	2D6+24	31
PVie		4
Déplacement 10		

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	30 %	1D4-1D4
Griffes	40 %	1D3-1D4
Lacération	80 %	2D3-1D4

Armure : aucune.

Sorts : capacité de bondir vers d'autres mondes à travers l'espace.

SAN : voir un chat n'entraîne aucune perte de SAN.



Les Chats de Ulthar

Chats de Saturne
(Race indépendante inférieure)

Description : ces créatures ressemblent vaguement à des chats. Leurs corps sont presque immatériels, tout en arabesques et en filigranes aux nombreuses nuances chatoyantes. À une extrémité protrude une chose baroque, que seuls les grands yeux ronds multicolores permettent d'identifier comme une tête. Une queue réticulée termine l'autre extrémité. Ces chats peuvent déplier de leur corps complexe deux ou quatre membres, voire plus, chacun finissant en une patte semblable à un long fouet.

Notes : ces créatures sont les ennemis jurés des chats terrestres. Comme eux, elles fréquentent le côté sombre de la Lune. Elles sont liées par traité aux bêtes lunaires.

CHATS DE SATURNE

caractéristiques		*moyennes*
FOR	4D6	14
CON	2D6	7
TAI	3D6	10-11
INT	2D6	13
POU	4D6	14
DEX	2D6+10	17
PVie		9

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	40 %	1D6+1D4
Patte	40 %	1D4

Compétences : Savoir Onirique 30 %, Se Cacher 50 %, Sauter 90 %, Trouver Objet Caché 70 %, Discrétion 80 %.

Armure : aucune, mais étant donnée la nature du corps de la créature, toutes les armes « empalantes » ne provoquent que le minimum de dommages possibles. Une lance causant 1D8+1 points de dommages en fait 2 lors d'une atteinte normale, ou 4 sur un empalement.

Sorts : chaque chat de Saturne a une chance égale à son INT × 2 de connaître 1D3 sorts, ou moins en 1D100.

SAN : voir un chat de Saturne coûte 0/1D4 points de SAN.

Au cours de chaque round de combat, un chat de Saturne peut mener une attaque avec morsure et 1D4 pattes crochues en forme de fouet.

Chimères de nuages *(Créatures fabuleuses)*

Description : les chimères de nuages ressemblent à des nuages animés. Elles peuvent à volonté façonner dans leur masse des yeux globuleux, des bouches grimaçantes et de longs membres visqueux ; elles sont également capables de rétracter et d'absorber des membres et des organes dans leur masse nébuleuse lorsqu'elles le désirent. Elles sont toujours totalement silencieuses.

Notes : Les chimères de nuages flottent librement au-dessus des terres et des mers, en quête de nourriture. Lorsqu'elle localise un repas potentiel, une chimère de nuages descend avec une lenteur inexorable sur la malheureuse victime.

Une chimère de nuages peut émettre un membre en réduisant son total de Points de Vie de 1D6. Si elle réabsorbe ce membre par la suite, elle regagne 1 Point de Vie.

Lorsqu'une chimère de nuages dévore une proie vivante, sa TAI s'accroît d'un nombre de points égal à la TAI de la victime. Lorsqu'elle atteint une TAI supérieure à 100, elle cesse de combattre et s'élève dans le ciel, toujours plus haut. Enfin, elle éclate en 2D3 petites chimères de nuages, dont les TAI totalisées équivalent à celle de la bête originale.

Si les Points de Vie d'une chimère de nuages sont réduits à zéro, celle-ci devient une masse de vapeurs sans forme, et part à la dérive, inanimée.

La morsure des chimères de nuages ne provoque aucun dommage réel. Par contre, le jet en dommages est confronté à la TAI et au POU additionnés de la victime sur la table de résistance. Si la morsure l'emporte, la victime est métamorphosée en une brume blanche, et elle est aspirée dans la masse nébuleuse, accroissant la TAI de la bête.

De la même façon, les pattes de la chimère de nuages ne causent pas de dommages, mais lorsqu'une patte touche une proie, elle reste enroulée autour de cette dernière. Pour chaque patte accrochée à la victime, les dommages infligés par chaque morsure subséquente s'accroissent de 1D6.

Une chimère de nuages attaque plusieurs fois par round. Elle peut mordre avec une bouche par ennemi, et aussi attaquer avec ses pattes ; mais aucune patte ne peut attaquer plus d'une fois par round.

CHIMÈRES DE NUAGES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	s.o	s.o
CON	1/2 TAI	26
TAI	1D100	50-51
INT	1D100	50-51
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie		39

Déplacement 4 en flottant

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	40 %	1D3+1/10e de la TAI de chimère de nuages (arrondi à l'unité inf.)
Patte tentaculaire	25 %	accroît de 1D6 les dommages par Morsure subséquente

Armure : aucune, mais les armes empalantes n'occasionnent aucun dommage aux chimères de nuages. Une chimère de nuages se régénère après dommages à un taux égal à sa TAI totale de Points de Vie par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

SAN : on perd 0/1D6 points de SAN lorsqu'on voit une chimère de nuages.

Dragons-Papillons *(Créatures Fabuleuses)*

Description : les adorables dragons-papillons de Sona-Nyl sont des créatures insectoïdes, avec des ailes aux merveilleux dessins, des pattes chitineuses, ainsi que des cous et des queues longs et ployés.

Notes : ces créatures habitent les terres bénies de Sana-Nyl ; elles se nourrissent exclusivement de nectar, de fragrances et de silence.

On en exporte parfois hors de Sona-Nyl, là où les dragons-papillons acquièrent une valeur inestimable. Les dragons-papillons s'adaptent bien à la captivité, mais ils ne se reproduisent qu'en liberté. Il y en a quelques-uns qui vagabondent hors de Sona-Nyl, en des contrées moins heureuses.

S'il est effrayé, un dragon-papillon réagit en secrétant une brume rosée par des glandes logées sur ses flancs. Quiconque inhale cette vapeur, ou entre seulement en contact avec, se trouve frappé de surdité. Cette infirmité persiste une fois que le dormeur est éveillé, bien que l'on ne puisse lui trouver aucune cause organique ; elle n'est curable qu'en réussissant un jet en Psychanalyse après 1D6 semaines de thérapie.

DRAGONS-PAPILLONS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
POU	5D6	17-18
DEX	6D6	21
PVie		12-13

Déplacement 8/20

arme	*att.%*	*dommages*
Brume	100 %	amène la surdité

Armure : 3 points de chitine

SAN : voir un dragon-papillon n'amène pas de perte de SAN.

Dromadaires *(Animaux)*

Description : ils sont identiques aux fameux chameaux à une bosse d'Arabie. Un spécimen-type de l'espèce atteint presque deux mètres au garrot.

Notes : les dromadaires vivent dans les déserts des Contrées du Rêve Terrestres et ils ont les mêmes particularités que le « vaisseau du désert » du monde de l'éveil : force, utilité, et mauvais caractère. On les attelle rarement, car les véhicules à roue n'ont quasiment aucune utilité dans les sables du désert.

DROMADAIRES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	4D6+18	32
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+21	35
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie		10

Déplacement 10

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	25 %	1D6
Ruade	10 %	1D6+3D6
Crachat	40 %	1D6 APP

Armure : 3 points de cuir.

Compétences : Sobriété 85 %, Tirer au Flanc 60 %.

SAN : voir un chameau n'occasionne pas de perte de SAN.

Eft-Lampes *(Créatures Fabuleuses)*

Description : un eft-lampe est une créature ressemblant vaguement à une salamandre et mesurant de soixante centimètres à un mètre de long. Il flotte dans l'espace, avançant par contorsions, aidé de sa queue aplatie et de ses quatre pattes, mais il n'a pas d'ailes. Deux énormes yeux globuleux font saillie sur sa tête, mais il n'a pas de bouche.

EFT-LAMPES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D4	2-3
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	2D3	4
POU	2D6+6	13
DEX	4D6	14
PVie		5

Déplacement 6 en flottant

arme	*att.%*	*dommages*
Rayon lumineux	automatique	résistance, ou perte d'un Point de Magie

Armure : aucune.

Compétences : Esquiver 70 %

SAN : voir un eft-lampe n'entraîne pas de perte de SAN.

Notes : les eft-lampes demeurent habituellement haut dans les airs et ne descendent qu'à la nuit vers la surface terrestre. Ils se nourrissent exclusivement de magie ambiante. Ils s'apprivoisent facilement et les magiciens les utilisent parfois comme gardes du corps pour se protéger des ombres.

Un eft-lampe peut projeter un éclatant rayon de lumière incolore vers une cible. Si celle-ci ne parvient pas à résister avec ses Points de Magie contre l'eft-lampe, celui-ci lui prend un Point de Magie.

Un eft-lampe doit se nourrir quotidiennement d'1 Point de Magie. S'il n'est pas suffisamment alimenté, il doit retourner dans les hauteurs, sous peine de voir vasciller et pâlir sa lumière, et de commencer à mourir d'inanition.

Eléphants *(Animaux)*

Description : les éléphants des Contrées du Rêve que l'on domestique le plus fréquemment sont de taille plutôt réduite, et ressemblent essentiellement à la race d'éléphants sylvestres d'Afrique qu'utilisaient les Carthaginois.

Notes : les caravanes d'éléphants constituent un moyen de transport fort commun dans les régions de forêts tropicales, comme la jungle parfumée du Kled. Ces animaux sont très apprivoisés, dociles, et intelligents. Dans certaines nations, la puissance d'un potentat se mesure au nombre de pachidermes qu'il possède dans ses écuries.

ÉLÉPHANTS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	6D6+22	43
CON	3D6+16	26-27
TAI	6D6+30	51
POU	2D6+6	13
DEX	3D6	10-11
PVie		39

Déplacement 9

arme	*att.%*	*dommages*
Trompe	50 %	étreinte
Se cabrer et Plonger	25 %	2D8+5D6
Piétiner	50 %	10D6 c. ennemi à terre
Défense	25 %	5D6

Armure : 8 points de cuir épais.

Compétences : Flairer Intrus 50 %, Ecouter 50 %.

SAN : voir un éléphant n'occasionne pas de perte de SAN.

Goules *(Race Indépendante Inférieure)*

Les Goules ne fréquentent que le Monde Inférieur. Elles ne cherchent pas leur nourriture dans les cimetières des Contrées du Rêve supérieures, laissant cela pour les wamps aux pieds rouges.

Les goules emploient les maigres bêtes de la nuit comme gardes avancés et comme chevaux de bataille. Elles sont décrites dans le livret de règles de **L'Appel de Cthulhu.**

Gnorri *(Race Indépendante Inférieure)*

Description : ces habitants des profondeurs marines portant barbes et nageoires ressemblent quelque peu à des tritons. Ils peuvent arborer deux, trois, voire quatre bras. (Un gnor à trois bras est asymétrique : il a deux bras d'un côté, et un de l'autre.) Ils n'ont pas de jambes : leurs torses s'achèvent en un tentacule d'une longueur grotesque (de 4,5 à 6 mètres). Les ondulations en spirales de cet appendice servent à les propulser lorsqu'ils nagent. Quand un gnor rampe sur le fond marin, le tentacule glisse devant lui comme quelque obscène boa constrictor, permettant au gnor de se tirer en s'arrimant aux objets.

Notes : approximativement, 10 % des gnorri ont quatre bras, 40 % en ont trois, et 50 % deux.

Un gnor peut attaquer ou parer une attaque une fois par bras, en plus de l'attaque du tentacule. Ainsi, un gnor à deux bras peut attaquer une fois et parer une fois. Si un gnor parvient à aggriper un ennemi avec son tentacule, il tentera d'ordinaire de l'étrangler, ou du moins, si son mode de respiration est aérienne, de l'entraîner sous les flots.

Les gnorri à trois bras ont une FOR et une DEX de 4D6 chacune. Ceux à quatre bras ont une FOR de 3D6 et une DEX de 5D6. Les pourcentages indiqués sont pour les gnorri à deux bras.

GNORRI à deux bras

caractéristiques		*moyennes*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie		15

Déplacement 5 en nageant

arme	*att.%*	*part.%*	*dommages*
Harpon	30 %	20 %	1D10+1D6
Bouclier	s.o.	30 %	s.o.
Tentacule	50 %	s.o.	étreinte

Armure : 2 points de peau écailleuse.

Sorts : un gnor d'une INT de 17 ou plus peut connaître 1D4 sorts.

SAN : voir un gnor coûte 0/1D6 points de SAN.

Gobelins *(Créatures Fabuleuses)*

Description : petites fées contournées et humanoïdes, tous sont différents. L'un aura un nez de trente centimètres et un sourire béant plein de dents faisant le tour des trois quarts de sa tête ; un autre aura deux têtes, ou des jambes d'échassier...

Notes : les gobelins gîtent dans les forêts et les ruines hantées. Ils volent les enfants, concoctent des nourritures magiques qu'ils tentent de vendre aux humains imprudents, et jouent des tours cruels aux malheureux voyageurs. Lorsqu'ils apparaissent en groupes, c'est en général pour des festivités rappelant les réjouissances paysannes : mariages, bals, jeux, carnavals, etc. Le fameux marché des Gobelins se tient sur les collines au sud-ouest de Teloth.

Les gobelins se battent avec des massues noueuses, des fourches aiguës à deux dents, des marteaux de pierre, des boules de plomb balancées à bout de chaîne, et d'autres armes encore, moins descriptibles.

GOBELINS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D20	10-11
CON	1D20	10-11
TAI	1D8	4-5
INT	4D6	14
POU	1D20	10-11
DEX	2D20	21
APP	1D6	3-4
PVie		7

Déplacement 8

arme	*att.%*	*par.%*	*dommages*	*PVie*
Massue	25 %	25 %	1D10	20
Fourche	25 %	25 %	2D3*	15
Marteau	25 %	25 %	1D6+2	15
Boule sur Chaîne	25 %	s.o.	1D10+1	12

* *Peut empaler.*

Armure : aucune protection naturelle.

Sorts : tous les gobelins connaissent au moins 1D3 sorts.

Compétences : Se Cacher 90 %, Discrétion 70 %.

SAN : la vision de la plupart des gobelins entraîne une perte de 0/1D6 points de SAN. Le coût peut être plus important dans le cas d'un spécimen particulièrement repoussant.

GUGS *(Race Indépendante Inférieure)*

Description : « C'était une patte, une patte qui avait bien deux pieds et demi de large, et était munie de formidables griffes. Une autre patte suivit puis un grand bras noir velu, auquel les deux pattes étaient toutes deux rattachées par de courts avant-bras. Deux yeux roses brillèrent alors et la tête, grosse comme une barrique, de la sentinelle gug réveillée apparut. Les yeux protégés par des protubérances osseuses couvertes de poils longs et broussailleux, saillaient de deux pouces de chaque côté, mais ce qui surtout rendait cette tête terrifiante, c'était la bouche. Cette bouche avait de grandes dents jaunes et elle fendait la face de haut en bas car elle s'ouvrait verticalement au lieu de s'ouvrir horizontalement. » *(A la Recherche de Kadath,* HP Lovecraft.)

Notes : les gugs rendent des cultes à divers Grands Anciens, avec des cérémonies d'une telle horreur qu'elles ont été bannies de la surface Terrestre. Ils dévorent allègrement tout habitant de la surface sur lequel ils peuvent mettre leurs quatre pattes. Leur taille est gigantesque : un gug moyen mesure au moins six mètres.

En combat, un gug peut soit mordre soit frapper avec un bras. Chaque bras porte deux avant-bras, et donc deux griffes, de sorte que le bras frappe double lorsqu'il atteint son but. Les deux griffes doivent lacérer le même adversaire.

GUGS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	6D6+24	45
CON	3D6+18	28-29
TAI	6D6+36	57
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie		43

Déplacement 10

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	60 %	1D10-4D6
Griffe(s)	40 % chacune	4D6

Armure : 8 points d'épaisseurs de peau, de fourrure, et de cartilage.

Sorts : certains gugs en connaissent quelques-uns. Un jet de 1D100 pour chaque gug pris au hasard. Si le jet est inférieur ou égal au POU du gug, ce dernier connaît un nombre de sorts égal au résultat du jet. Dans le cas contraire, il n'en connaît aucun.

SAN : voir un gug entraîne une perte de 0/1D8 points de SAN.

Hagarg Ryonis *(Grande Entité)*

Description : il est fort probable qu'Hagarg Ryonis ressemble aux autres Grandes Entités, et, comme eux, qu'elle est bienveillante et humanoïde. Cependant, ses statues la représentent toujours sous l'aspect du Guetteur, repoussante créature reptilienne aux noires écailles cornées. Lorsqu'elle adopte cette forme, six yeux luisants et verdâtres sont irrégulièrement répartis sur son corps. Ses dents et ses griffes d'obsidienne sont tranchantes comme des rasoirs.

Culte : Hagarg Ryonis est rarement mentionnée par les habitants des Contrées du Rêve, sauf en des prières pour qu'elle les oublie. En de rares occasions, lorsque les mœurs dépravées et l'impiété deviennent effrénées au point de choquer les sensibilités des Grandes Entités, Hagarg Ryonis est envoyée pour perpétrer massacre sur massacre, jusqu'à ce que repentir s'ensuive. Si c'est dans leur intégrité que les Grandes Entités sont menacées (et non seulement au niveau de leur sensibilité), c'est d'ordinaire Nyarlathotep qui intervient pour les protéger.

Caractéristiques : lorsqu'elle part en émissaire, Hagarg rôde à sa guise sous la forme du Guetteur. Pour frapper, elle préfère tendre des guet-apens et attendre son heure (d'où son surnom). Elle peut réduire sa taille à volonté, jusqu'à celle d'un chat domestique, ou même d'un insecte, afin de s'introduire par les plus insignifiantes fissures, ou pour passer inaperçue.

Lorsqu'elle attaque, elle frappe de ses deux griffes avant tout en mordant. Ses griffes injectent un venin aux propriétés peu communes. Si la victime ne parvient pas à résister à la virulence du venin (12), elle sombre dans un profond sommeil pendant 1D6 heures. Dans l'autre cas, prise de nausées, elle perd 10 % sur toutes ses compétences physiques pendant les 1D6 heures suivantes. Si une victime est griffée plus d'une fois, toutes ses pertes sont cumulatives, et le temps de torpeur ou de nausées est également cumulatif.

HAGARG RYONIS

FOR 35 CON 32 TAI 33 INT 15 POU 20
DEX 35 PVie 33 Déplacement 15

arme	*att.%*	*dommages*
Griffe (×2)	90 %	1D4+2D6+venin
Morsure	70 %	1D8+2D6

Armure : 10 points d'écailles cornées

Sorts : tous les sorts de contact concernant les autres Grandes Entités, plus Contacter Nyarlathotep.

SAN : voir Hagarg Ryonis lorsqu'elle revêt l'apparence du Guetteur coûte 1/1D10 points de SAN

Hémophores *(Race Indépendante Inférieure)*

Description : les hémophores sont de petits êtres aux mains et aux pieds palmés, avec de curieuses bouches en W.

Notes : un hémophore boit du sang ; les objets brillants exercent une forte attirance sur lui. Il sucera le sang de sa victime jusqu'à en être monstrueusement enflé, au point d'être complètement déformé et distendu, dans l'incapacité totale de se mouvoir. Le nom de cette espèce provient de son habitude de se gorger d'hémoglobine avant de migrer.

Les hémophores se déplacent sans bruit, et prennent en général le temps d'examiner fort en détail une proie potentielle avant de lui sucer le sang.

Une fois qu'un hémophore a mordu dans une proie, il ne la lâche plus pendant les rounds suivants, aspirant son liquide vital, drainant 1D3 points de FOR de la victime à chaque round, jusqu'à ce que mort s'en suive.

HÉMOPHORES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+2	5-6
INT	2D6+3	10
POU	3D6	10-11
DEX	5D6	17-18
PVie		8

Déplacement 7

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	30 %	1D3 + aspiration du sang

Armure : aucune.

Compétences : Se Cacher 90 %, Discrétion 90 %

SAN : voir un hémophore coûte 1/1D6 points de SAN

Hypnos *Dieu du Sommeil (Dieu Très Ancien)*

Description : Hypnos est souvent dépeint comme un dieu endormi, « d'une jeunesse intemporelle, avec un beau visage portant une barbe fournie et ondulée, des lèvres souriantes, un front olympien, et des cheveux longs et bouclés, couronnés de pavots » — (« **Hypnos** », Lovecraft.) Mais là n'est pas sa véritable forme, qui est aussi hideuse que le plus atroce des cauchemards. Il demeure dans la constellation de la Couronne Boréale.

Culte : Hypnos est le dieu du sommeil. Il règne à la lisière du sommeil, entre le monde de l'éveil et les Contrées du Rêve. Ceux qui entreprennent un voyage astral passent sous sa juridiction.

On ne lui rend plus de culte depuis les temps anciens. Il n'y a que quelques écervelés qui parfois l'invoquent accidentellement ; si toutefois l'on excepte certaines mystérieuses entités non humaines vivant dans les Contrées du Rêve qui le révèrent et peuvent en appeler à lui sans s'en trouver métamorphosés pour autant.

Lorsqu'un humain présume trop de ses forces vis-à-vis du pouvoir d'Hypnos, ou bien qu'il a eu le malheur d'attirer son attention, le Dieu Très Ancien réagit en général en dardant depuis le ciel un rayon lumineux par une sombre nuit. L'âme de la victime (et son corps aussi, souvent) est attirée le long de ce faisceau de lumière, malgré ses hurlements et ses soubresauts. En s'élevant, prisonnière du rayon maléfique, la malheureuse victime se voit graduellement métamorphosée en une entité convenant mieux aux indicibles fins d'Hypnos.

HYPNOS

FOR 20 CON 100 TAI 12 INT 80 POU 85
DEX 30 APP 30 PVie 56 Déplacement 8

arme	*att.%*	*dommages*
Transformation	100 %	transformation

Armure : Hypnos est invulnérable à tout ce qui n'existe pas simultanément dans les Contrées du Rêve et dans le monde de l'éveil. En conséquence, seuls les rêveurs dans leurs rêves et les divinités peuvent lui faire du mal.

Magie : faculté de transformation.

SAN : voir Hypnos sous sa vraie forme coûte 1D6/1D20 points de SAN.

Hypnos doit attendre que sa victime soit endormie pour pouvoir attaquer, car seuls les dormeurs se trouvent pour une part dans le monde de l'éveil, et pour l'autre dans le pays du rêve. Il ne peut pas agresser une personne qui se trouve entièrement dans l'un de ces univers (comme le roi Kuranes). Ceux qui voyagent en rêve dans les Contrées sont particulièrement vulnérables, car, s'ils rencontrent Hypnos, ils peuvent être métamorphosés, ou enlevés dans le ciel, selon le bon vouloir du Dieu Très Ancien.

Une victime métamorphosée voit modifier toutes ses caractéristiques de façon permanente, dans le sens qui sied à Hypnos. Seule limitation : le Dieu Très Ancien ne peut élever une caractéristique au-delà de 50. Les compétences de la victime ne changent pas, mais sa nouvelle forme empêche ou favorise leur usage. Le Dieu peut aussi lui donner de nouvelles facultés (voyager dans l'espace, par exemple, ou être vulnérable à la lumière solaire), ou bien lui en retirer des anciennes (comme la vision, ou le pouvoir de jeter des sorts). En général, la victime enlevée demeure désormais auprès d'Hypnos, et ne retourne jamais sur Terre.

Etres d'Ib *(Race Inférieure de Serviteurs)*

Description : « Les créatures d'Ib étaient de la même couleur verte que le lac brumeux. Elles avaient des yeux proéminents, des lèvres pendantes et charnues, de curieuses oreilles, mais n'avaient pas de voix... Leurs corps, ayant la consistance de la gelée, n'offraient aucune résistance aux jets de pierre ou de flèches. » (« **La Malédiction de Sarnath** », Lovecraft.)

Notes : Ces êtres descendirent une nuit dans la brume, en même temps qu'Ib, la cité de pierres grises, et qu'un vaste lac. Les êtres humains des Contrées du Rêve les croyaient tombés de la Lune, et il pouvait y avoir du vrai dans cette légende. Ils furent massacrés par les hommes de Sarnath voici de nombreux millénaires, mais il ne fait aucun doute que d'autres spécimens de leur race survivent sur la Lune ou quelque part ailleurs. Les spectres de ces créatures hantent encore les ruines d'Ib et de Sarnath.

A chaque round, une créature d'Ib peut frapper deux fois avec ses pattes, ou manier une arme de type humain.

ETRES D'IB

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D6+6	9-10
CON	3D6	10-11
TAI	4D6	14
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie		13

Déplacement 7 sur la terre ferme, 8 en nageant.

arme	*att.%*	*dommages*
Patte	40 %	1D4

Armure : aucune.

Sorts : les êtres d'Ib ayant un POU de 14 ou plus peuvent connaître 1D6 sorts, dans lesquels sera toujours inclus Contacter Bokrug.

SAN : voir un habitant d'Ib coûte 0/1D6 points de SAN.

Lamas *(Animaux)*

Description : cousins des chameaux, les lamas sont à peine plus dociles. Le lama moyen atteint 1,20 mètre au garrot, et préfère vivre au-dessus de 3 000 mètres.

Notes : les lamas servent de bêtes de somme dans certaines des montagnes des Contrées du Rêve. Ils sont de taille trop réduite pour faire office de montures.

LAMAS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+12	19
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
PVie		15

Déplacement 9

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	25 %	1D6
Ruade	10 %	1D6+1D6
Crachat	25 %	-1D6 APP

Armure : 2 points de cuir et de fourrure laineuse.

Compétences : Grimper 60 %

SAN : voir un lama n'occasionne pas de perte de SAN.

Araignées de Leng
(Race Inférieure Indépendante)

Description : ce sont d'énormes araignées violacées ; leurs corps boursouflés et pustuleux sont montés sur de longues pattes hérissées de poils raides ; leur teinte, d'un violet pâle et marbré sur l'abdomen, fonce vers l'indigo sur le thorax ; les pattes sont couleur d'encre. Dans leur allure générale, elles ressemblent assez à une veuve noire.

Notes : les araignées de Leng sont intelligentes, dangereuses, et atteintes de gigantisme. Les plus petits spécimens frais éclos atteignent déjà la taille des poneys des Shetland. Ces araignées vivent dans les montagnes du Plateau de Leng. Certaines, suffisamment grandes pour avaler des bholes de petite taille, vivent dans les parties reculées de ce plateau. Il existe des vallées complètement obstruées par leurs toiles.

Bien que les araignées soient intelligentes, elles ne font pas alliance, en temps habituel ; il leur arrive même parfois de se nourrir de petits spécimens de leur propre engeance. Les hommes de Leng ont souvent mené campagne contre elles pour réduire leur nombre.

La morsure d'une araignée de Leng injecte un poison mortel. La proie doit mettre en compétition sa CON avec la virulence du venin — qui est toujours égale à la CON de l'araignée. Si le poison l'emporte, la victime se voit infliger des dommages égaux à sa VIR. Dans le cas contraire, les dommages seront égaux à la moitié seulement de la VIR du venin. Il est évident que l'injection du poison d'une araignée de grande taille sera définitivement mortelle pour un humain.

Ces araignées se servent également de leurs toiles lors d'un combat ; elles peuvent les lancer comme des filets. Si la toile fait mouche, la victime, entravée, ne peut plus s'échapper jusqu'à ce qu'elle parvienne à vaincre la FOR de la toile avec la sienne.

La plupart des araignées ont une taille de 10D6, comme décrit ci-dessous, mais on connaît des spécimens dont la taille atteint 20D6, voire 30D6 ou plus ; leurs pourcentages sont accrus en proportion.

ARAIGNÉES DE LENG

caractéristiques		*moyennes*
FOR	8D6	28
CON	5D6	17-18
TAI	10D6	35
INT	3D6	10-11
POU	4D6	14
DEX	3D6+6	16-17
PVie		27
Déplacement 6		

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	40 %	1D6+3D6+venin*
Toile	60 %	entrave**

* *la VIR du venin est égale à la CON de l'araignée.*
** *la FOR de l'entrave est égale à la moitié de la TAI de l'araignée.*

Armure : 6 points de chitine.

Sorts : effectuer un jet en 1D20. Si le résultat est inférieur ou égal à l'INT de l'araignée, elle connaît 1D3 sorts.

Compétences : Se Cacher 50 %, Discrétion 80 %.

SAN : voir l'un de ces monstres coûte 1/1D10 points de SAN. Les araignées plus importantes (de TAI 20D6 ou 30D6) peuvent occasionner une perte de SAN allant jusqu'à 1/1D20 points.

Hommes de Leng
(Race Inférieure Indépendante)

Description : « Ils avaient des sabots à la place des pieds et paraissaient coiffés d'une sorte de perruque ou de bonnet surmonté de petites cornes. Ils n'avaient pas d'autres vêtements mais, pour la plupart, étaient couverts d'une abondante fourrure. Ces créatures avaient des queues minuscules, et, quand elles levèrent la tête, il remarqua la largeur anormale de leur bouche. Il sut alors qui elles étaient, et qu'après tout elles ne portaient ni perruques ni bonnets. *(À la Recherche de Kadath,* Lovecraft).

Notes : Il y a bien longtemps que les presqu'humains de Leng furent conquis par les bêtes lunaires, qu'ils recevaient comme des dieux. Les hommes de Leng sont des créatures vulgaires et grotesques ; leurs goûts et leurs aspirations sont pour le moins douteux.

Les bêtes lunaires dévorent leurs esclaves presqu'humains les plus dodus, gardant les plus étiques pour accomplir les besognes serviles ne requérant pas de force : ordonnances, cuisiniers et timoniers, ou pour servir d'intermédiaires dans leurs transactions commerciales avec l'humanité, pour lesquelles les presqu'humains portent des turbans bosselés afin de dissimuler leurs cornes. Ils font essentiellement commerce avec Dylath-Leen, naviguant sur de longues trirèmes noires avec, comme rameurs, les puissantes bêtes lunaires.

De quelles créatures du monde de l'éveil les semi-hommes de Leng sont-ils le reflet ? C'est bien incertain. Peut-être n'y ont-ils pas d'équivalents. A moins qu'ils ne soient le fruit de quelque immonde hybridation non encore découverte sur terre...

HOMMES DE LENG

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
APP	2D6	7
PVie		12
Déplacement 8		

arme	*att.%*	*dommages*
Lance	25 %	1D8+1

Armure : aucune naturelle, mais toutes les autres sont possibles.

Sorts : un semi-homme de Leng dont la somme de l'INT et du POU est au moins égale à 32 connaît au minimum 1D6 sorts, à la discrétion du Gardien.

SAN : voir un autochtone de Leng n'occasionne pas de perte de SAN, à condition qu'il ait voilé ses difformités. Si l'on en aperçoit un alors qu'il est nu, la vue de son corps coûte 0/1D5 points de SAN.

Lobon *(Grande Entité)*

Description : Lobon est décrit sous les traits d'un jeune homme barbu, portant avec une grâce olympienne sa chevelure bouclée couronnée de lierre et sa robe blanche. Son symbole personnel est la lance et ses statues en représentent toujours une dans sa dextre.

Culte : au temps jadis, nombreux étaient ceux qui vénéraient Lobon et ses frères, Tamash et Zo-Kalar. Mais avec la destruction de Sarnath, son culte a dépéri, et il est tombé dans l'oubli.

LOBON

FOR 45 CON 48 TAI 12 INT 16 POU 22
DEX 21 APP 21 PVie 30 Déplacement 10

arme	*att.%*	*dommages*
Rayon lumineux	100 %	détruit 3D6 des Points de Magie de la victime

Armure : aucune, mais la Lance peut émettre au gré de celui qui la porte une lueur ayant une action répulsive vis-à-vis des dommages, le coût étant de 1 Point de Magie pour 3 points de dommages déviés.

Sorts : la lance peut détourner les dommages, comme il a été dit plus haut. Elle peut également apporter à celui qui la manie 4 Points de Magie par round, qu'il ne peut cependant pas garder en réserve. La lance peut voler, son propriétaire dirigeant mentalement sa trajectoire ; et ce faisant, elle peut transporter des objets ou des animaux de TAI inférieure ou égale à 4. Lobon peut invoquer n'importe quelle créature native des Contrées du Rêve, pourvu qu'elle ne soit pas en relation avec une autre divinité ; il lui suffit pour cela

de dépenser 1 Point de Magie par point de TAI de l'être invoqué. Il connaît également tous les Sorts de Contact concernant les autres Grandes Entités et Nyarlathotep.

SAN : voir Lobon n'entraîne pas de perte de SAN.

Caractéristiques : Lobon déteste les conflits. Lorsqu'il voit se profiler une menace envers lui-même ou envers les siens, il tente de se retrancher dans une autre dimension, emmenant avec lui quiconque lui est fidèle. Il ne combattra que s'il est confronté à une créature capable de le traquer à travers les dimensions. Lorsqu'il se bat, des rayons d'une éclatante lumière jaune jaillissent de ses mains.

Sa lance n'est pas une arme, mais un emblème. Elle est rendue impure et perd tout pouvoir lorsqu'elle est souillée par le sang d'une race étrangère. Elle ne peut regagner ses pouvoirs qu'après que Lobon l'ait purifiée dans la grande fontaine d'Alath-Zann, à Kadath. Il arrive que Lobon la confie temporairement à des serviteurs estimés, et ce parfois pour la durée de leur vie. La lance est une extension symbolique de Lobon et, si pour quelque raison il devait perdre sa force ou être détruit, cet emblème serait également anéanti.

Oiseaux Magah *(Créatures Fabuleuses)*

Description : les oiseaux magah sont de petits volatiles carnivores aux fabuleuses plumes longues, lustrées, et multicolores.

Notes : les oiseaux magah sont natifs des pentes inférieures du Mont Ngranek. Ils capturent leur proie en l'envoûtant par un chant hypnotique. Lorsqu'un magah module son chant de chasse, la proie qu'il a élue doit vaincre les Points de Magie du bel oiseau avec les siens sur la table de résistance ; faute de quoi, elle est captivée par le chant, et, réduite à l'impuissance, elle ne peut que s'avancer lentement vers les merveilleuses plumes de l'oiseau chanteur. Mais lorsque le magah frappe, l'effet hypnotique est brisé ; c'est pourquoi cet oiseau s'attaque rarement à plus grand que lui.

OISEAUX MAGAH

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D4	2-3
CON	1D6	3-4
TAI	1	1
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+12	19
PVie		3

Déplacement 10 en volant.

arme	*att.%*	*dommages*
Bec	40 %*	1D3

* *Le Bec touche automatiquement une proie hypnotisée.*

Armure : aucune.

SAN : voir un oiseau magah n'occasionne pas de perte de SAN.

Nath-Horthath *(Grande Entité)*

Description : Nath-Horthath a l'apparence d'un humain à la peau d'ébène, aux cheveux d'or et aux yeux d'argent sans pupille. Il chevauche un lion qui toujours l'accompagne. Il est vêtu d'une cotte de mailles d'argent délicatement ciselée, recouverte d'une robe de soie couleur d'azur. Sa tête est ceinte d'une couronne d'or.

Culte : Nath-Horthath est le dieu de Celephais, bien que de petits temples lui soient dédiés çà et là en d'autres lieux des Contrées du Rêve. Les lions sont sacrés à ses yeux, et ses adorateurs doivent se garder de leur faire du mal, excepté si leur vie est en péril.

Caractéristiques : Nath-Horthath est facilement irascible, sauf à l'encontre de ses fidèles, envers lesquels il déploie une suprême patience. Il se querelle même avec ses compagnons divins à l'occasion... S'il est provoqué, il est sûr qu'il restera pour batailler pendant au moins cinq rounds de combat, même s'il est en fâcheuse posture. Il frappe presque immanquablement l'ennemi ayant le POU le plus élevé, dédaignant les ennemis inférieurs qu'il abandonne à ses adorateurs ou à son lion servant.

NATH-HORTHATH

FOR 60 CON 45 TAI 21 INT 14 POU 20
DEX 24 APP 18 PVie 33 Déplacement 12

arme	*att.%*	*par.%*	*dommages*
Boule de Feu	100 %	s.o.	1D10 par Point de Magie
Masse d'Armes	90 %	90 %	3D6+4D6

Armure : la cotte de mailles de Nath-Horthath intercepte 15 points de dommages. De plus, elle double le nombre de Points de Magie de Nath-Horthath, mais uniquement lorsqu'il s'agit de se défendre contre un sort d'attaque.

Sorts : Nath-Horthath peut faire apparaître un dragon à ses côtés moyennant la dépense de 1 Point de Magie. Il connaît tous les sorts de contact pour les autres Grandes Entités, ainsi que pour Nyarlathotep.

SAN : voir Nath-Horthath n'occasionne aucune perte de SAN.

A chaque round, Nath-Horthath peut faire jaillir de sa main une boule de feu de la taille d'un poing. Pour 1D10 points de dommages qu'elle occasionne, il lui en coûte 1 Point de Magie. Les boules de feu font toujours mouche quel que soit l'éloignement de la cible visée, à moins que celle-ci ne réussisse à esquiver.

Si Nath-Horthath engage un combat rapproché, il peut cueillir dans l'espace une arme magique : une masse d'armes en argent, avec laquelle il combattra, et qui disparaîtra à la fin du combat.

Nyarlathotep *Le Chaos Rampant (Dieux Extérieurs)*

Nyarlathotep n'est que trop connu dans les Contrées du Rêve, bien que les humains ne lui rendent pas de culte. Les bêtes lunaires et autres immondes créatures servent des Dieux Extérieurs afin de gagner ses faveurs. Pour une description complète du Chaos Rampant, se reporter au livret de règles de **L'Appel de Cthulhu**.

Ombres *(Créatures Fabuleuses)*

Description : une ombre est toujours enveloppée d'une nuée de ténèbres, de sorte qu'on ne voit jamais sa forme. En général, les contours généraux de cette obscurité sont grossièrement sphériques. Lorsqu'on a recours à une lumière suffisamment brillante pour en percer la noirceur, l'ombre proprement dite s'est évaporée. Mais peut-être que les ombres sont simplement des êtres pétris de ténèbres vivantes, et qu'elles n'ont pas de forme véritable...

Notes : comme les efts-lampes, les servants de Karakal, et les blupes, les ombres sont des êtres qui, en temps normal, apparaissent dans les Contrées du Rêve parce qu'ils ont été invoqués par un sorcier. Les ombres n'ont pas de CON, elles n'ont qu'une TAI ; et elles n'ont pas non plus de Points de Vie. Tout dommage occasionné par une ombre affecte directement la TAI.

Les ombres ne peuvent voler, mais elles se déplacent par contre sur toutes les surfaces, solides ou liquides. De plus, elles peuvent se déplacer le long des murs perpendiculaires, ou même des plafonds.

Les ombres ne retirent aucun dommage des armes ordinaires ; seules les sources de lumière peuvent les affecter. Une simple exposition à la lumière n'incommode pas une ombre, en temps normal ; elles peuvent même voyager en pleine lumière solaire. Cependant, si elles sont réellement heurtées par une bougie ou une torche, elles prennent respectivement

1 ou 1D6 points de dommages. Le rayon de lumière d'un eft-lampe détruit complètement une ombre, si ses Points de Magie sont vaincus sur la table de résistance.

OMBRES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	4D6	14
TAI	5D6	17-18
INT	2D6	7
POU	4D6	14
DEX	2D6	7
Déplacement 7		

arme	*att.%*	*dommages*
Vrille	50 %	1D4+1D4

Armure : aucune, mais les ombres ne peuvent être endommagées par les armes ordinaires ; elles ne sont vulnérables qu'aux sources de lumière. Une torche causera 1D6 points de dommages, une bougie, 1D3. Le rayon lumineux d'un eft-lampe disperse complètement une ombre si les Points de Magie sont vaincus sur la table de résistance.

Sorts : aucun.

SAN : voir une ombre coûte 0/1 point de SAN.

Pâles ou « ghast » *(Race Indépendante Inférieure)*

Description : « ...des êtres répugnants qui meurent dès qu'on les expose à la lumière (...) et sautent sur leurs longues pattes de derrière comme des kangourous (...). Une paire d'yeux jaunâtres brilla dans l'ombre de la caverne (...). Les pâles ont une bien grande finesse d'odorat (...). Une chose ayant la taille d'un petit cheval fit un bond dans le crépuscule grisâtre, et l'aspect de cette bête scabreuse et malsaine, dont le visage est si curieusement humain en dépit de l'absence de nez, de front et d'autres particularités importantes, rendit Carter malade (...), mais il fut encore plus désagréable de les entendre parler entre eux dans le toussotement qui est le langage des pâles. » — *(A la Recherche de Kadath,* Lovecraft).

Notes : les pâles sont confinés dans le Monde Inférieur et les vastes cavernes crépusculaires. Exposés directement à la lumière solaire, ils dépérissent, et meurent parfois. Ils sont cannibales, et mangent aussi bien leurs congénères que d'autres êtres qu'ils peuvent attraper. Les horribles bipèdes semi-humains que montent les êtres humains de la caverne de Kn'Yan — hautement développés, scientifiquement parlant, mais moralement dégénérés — sont peut-être des parents, ou même des exemplaires de pâles. Ces derniers sont à l'évidence domesticables, bien que très primitifs et fort sauvages.

A chaque round de combat, un pâle peut décocher un coup avec son pied corné en forme de sabot, et mordre également une fois.

PALES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	4D6	14
TAI	4D6+12	26
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
PVie		20
Déplacement 10		

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	40 %	1D10
Coup de Pied	25 %	1D6+2D6

Armure : 3 points de peau.

Sorts : aucun.

Compétences : Discrétion 70 %.

SAN : voir un pâle coûte 0/1D8 points de SAN.

Tamash *(Grande Entité)*

Description : les statues de Tamash le représentent avec une peau d'argent et des cheveux et une barbe d'anthracite. Il est petit, mais râblé. Il porte une robe d'or et s'appuie sur un bâton de lapis-lazuli. Son chef est couronné de laurier doré.

Culte : comme pour Zo-Kalar et Lobon, le culte de Tamash est passablement tombé en désuétude après la destruction de Sarnath. Lui, cependant, est le patron des sorciers ; en tant que tel, il lui restera toujours des adorateurs.

Caractéristiques : Tamash est un maître de l'illusion. Il peut créer et maintenir un ou plusieurs mirages, dont le volume total n'excède pas 1,5 kilomètre cube. Ces illusions se dispersent au toucher. Il peut en former également qui seraient susceptibles d'amener une perte de SAN ; mais on considère que la victime réussit automatiquement son jet de SAN.

TAMASH

FOR 35 CON 40 TAI 10 INT 17 POU 40
DEX 21 APP 20 PVie 25 Déplacement 10

Armure : Tamash peut invoquer à volonté un « sanctuaire divin » qui est aussi efficace que 10 points d'armure.

Sortilèges : Pouvoirs d'illusion et tous les sorts de contact avec ses collègues Grandes Entités, ainsi qu'avec Nyarlathotep.
Il connaît aussi tous les sorts originaires des Contrées du Rêve de la Terre.

SAN : voir Tamash ne coûte aucun point de SAN.

Vers de Feu *(Créatures Fabuleuses)*

Description : les sinueux vers de feu de Parg rampent dans la jungle nocturne, jetant de faibles lueurs par les fissures de leur armure segmentée, et émettant de petites bouffées de fumée phosphorescente. Leur taille va de 2 à 12 mètres de long, et de 30 centimètres à 1 mètre d'épaisseur. Les vers de feu sont totalement dépourvus de membres et portent une armure segmentée très ornée, brillamment colorée de bleu et d'orange.

Notes : les vers de feu sont des créatures plutôt paisibles ; ils ne sortent qu'à la nuit. Une fois tous les 50 ans, ils essaiment en grand nombre et dévastent les campagnes. Après quoi, ils meurent, et l'on n'en voit plus aucun durant une pleine décade.

Un ver de feu peut éclater en flammes à volonté. Lorsqu'il est allumé, la créature fait prendre feu à tout objet inflammable qu'elle touche, et ajoute +2D6 aux dommages infligés par les coups de fouet de sa queue et par ses morsures ; le ver de feu consomme un point de magie pour chaque round de mêlée qu'il passe enflammé.

VERS DE FEU

caractéristiques		*moyennes*
FOR	2 à 12D6	7-42
CON	2 à 12D4	5-30
TAI	2 à 12D10	11-66
POU	4D6	14
DEX	1D6	3-4
PVie		8-48
Déplacement 4		

arme	*att.%*	*dommages*
Battement de queue*	40 %	1D3 à 3D6
Morsure	25 %	2D6

** l'attaque par battements de queue inflige des dommages équivalents à la moitié du bonus aux dommages du ver de feu (arrondissez les décimales) ; le minimum étant de 1D3.*

Armure : 7 points de carapace.

SAN : voir un ver de feu coûte 0/1D3 points de SAN.

Vooniths *(Créatures Fabuleuses)*

Description : les vooniths sont des carnivores amphibies. Leur couleur générale oscille du rose délavé au jaune olivâtre, constellé de pustules grises. Leur tête ressemble à celle de la salamandre, toute en pâles yeux protubérants et en longues mâchoires sans lèvres. Les pattes antérieures sont armées de fortes griffes pour fouir. La suite du corps s'achève en une longue queue arrondie, annelée, affectant la forme d'un lombric énorme. Aucun membre postérieur n'est visible.

Notes : les vooniths constituent un péril redouté dans les marais et les tourbières des Contrées du Rêve. Ils sont voraces et intrépides. Certains vooniths creusent de tortueux dédales de terriers juste en-dessous de la surface. Ils attaquent en jaillissant de leur tanière ou de leur étang ; ils agrippent leur proie et l'entraînent sous l'eau. Cette proie peut aussi bien être un animal de bât qu'un être humain.

Lors d'une attaque, un voonith peut utiliser simultanément sa morsure et son étreinte. Une fois qu'une victime est enserrée par la queue vermiforme du voonith, 1D6 points de dommages lui sont infligés par round, plus les dommages par suffocation, jusqu'à ce que le voonith soit tué, ou qu'elle se libère de son étreinte, (en mettant en compétition à chaque round la FOR du voonith contre la sienne).

VOONITHS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6+12	22-23
CON	3D6+6	16-17
TAI	4D6+12	26
POU	2D6+3	10
DEX	2D6	7
PVie		22

Déplacement 6 en marchant ou en nageant, 3 en fouissant.

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	75 %	1D6+2D6
Constriction	50 %	1D6+suffocation

Armure : 5 points de peau coriace.

Compétences : Ecouter 50 %

SAN : voir un voonith coûte 1/1D6 SAN.

Wamps *(Créatures Fabuleuses)*

Description : « ... J'entendis un ricanement diabolique sur le flanc du coteau au-dessus de moi. Le bruit éclata avec une abrupte soudaineté qui me fit sursauter au-delà de toute raison, et ce rire forcé continua sans jamais changer de ton, comme la gaieté d'un démon idiot... Le ricanement s'amplifia, mais pendant un temps je ne pus rien voir. Enfin, j'entrevis une faible lueur blanchâtre dans les ténèbres ; puis, avec la rapidité du cauchemar, une chose monstrueuse émergea. Elle avait un corps pâle, glabre, ovoïde, large comme une brebis gravide ; et ce corps était perché sur neuf longues jambes vacillantes portant de nombreux bourrelets, évoquant les pattes de quelque énorme araignée. La créature hideuse me dépassa en courant vers le bord de l'eau et je vis qu'aucun œil ne trouait sa face bizarrement inclinée ; par contre, deux oreilles semblables à des couteaux s'élevaient bien au-dessus de sa tête, et un fin groin ridé pendait devant sa bouche, dont les lèvres flasques, retroussées en un éternel ricanement, révélaient des rangées de dents de chauve-souris. »

— (« **The Abominations of Yondo,** » Clark Ashton Smith.)

Bien que la citation n'attire pas l'attention sur ce fait, les wamps ont les pieds palmés et les extrémités de leurs pattes sont éclaboussées d'écarlate, suscitant la vive impression que ces créatures viennent juste de patauger dans une mare de sang.

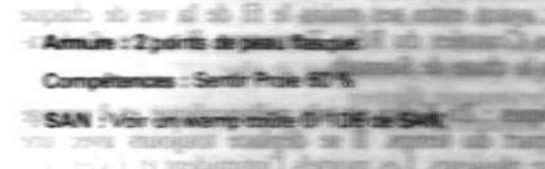
Notes : les wamps s'accouplent dans les cités mortes. Ils sont attirés par les souillures et les impuretés et se nourrissent principalement de charognes et d'indicibles ordures. En temps habituel, les wamps sont solitaires, bien qu'ils puissent parfois se regrouper en bandes. Ils chassent à l'ouïe et à l'odorat, et sont plus particulièrement actifs par les nuits les plus sombres.

La morsure d'un wamp est infectante. Celui qui a l'infortune d'être mordu doit réussir un jet en 1D100 inférieur ou égal à sa CON × 2 ; faute de quoi, il est contaminé par une répugnante maladie. La nature exacte du mal est à l'appréciation du Gardien ; il est cependant conseillé de la choisir gravissime et laissant la victime défigurée. Quelques affections possibles : une surinfection de la blessure, la fièvre typhoïde, la lèpre, la peste bubonique, ou pourquoi pas, la mort rouge de Poe... La compétence Soigner Maladie peut aider le malade, également à la discrétion du Gardien.

WAMPS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	5D6	17-18
CON	3D6+20	30-31
TAI	5D6	17-18
INT	2D6+3	10
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
PVie		24

Déplacement 9



arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	40 %	[illegible]

Armure : 2 points de peau flasque.

Compétences : Sentir Proie [illegible]

SAN : [illegible]

Yaks *(Animaux)*

Description : les yaks sont de lointains cousins velus des bovins domestiques. Ils sont plus petits que le bœuf, mais leur taille est encore confortable — jusqu'à 1,80 mètre au garrot.

Notes : les yaks ne vivent que dans les pays froids et les hautes montagnes. Ils sont d'une agilité étonnante en regard de leur corpulence. Ils sont domestiqués dans les froids territoires nordiques des Contrées du Rêve.

YAKS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6+24	34-35
CON	3D6+6	16-17
TAI	3D6+24	34-35
POU	2D6	7
DEX	3D6	10-11
PVie		26

Déplacement 10

arme	*att.%*	*dommages*
Charge	35 %	1D10+3D6
Piétinement	75 %	6D6 sur ennemi à terre seulement

Armure : 5 points de fourrure ébouriffée et de cuir coriace.

Compétences : Grimper 50 %, Flairer Intrus 25 %, Ecouter 25 %.

SAN : voir un yak n'amène pas de perte de SAN.

Zèbres *(Animaux)*

Description : les zèbres ressemblent fort aux chevaux, bien qu'ils soient plus petits, plus rapides, et que les dessins de leur robe soient bien plus beaux.

Notes : les zèbres domestiques des Contrées du Rêve ne conviennent qu'aux terres basses ; ils sont inadaptés aux montagnes hautes ou froides.

Un zèbre peut mener une attaque par round.

ZÈBRES

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6+18	28-29
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+18	28-29
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13
PVie		20

Déplacement 20

arme	*att.%*	*dommages*
Morsure	40 %	1D10
Ruade	25 %	1D8+3D6
Se Cabrer et Plonger	15 %	2D8+3D6
Piétinement	75 %	6D6 sur ennemi à terre seulement

Armure : 2 points de cuir.

Compétences : Sauter 50 %, Flairer Intrus 25 %.

SAN : voir un zèbre ne provoque pas de perte de SAN.

Zo-Kalar *(Grande Entité)*

Description : Zo-Kalar fut autrefois le dieu suzerain de Sarnath. Il avait la présence sur Tamash et Lobon. Il est grand et émacié ; sa peau ainsi que sa chevelure sont d'un blanc ivoirin, mais ses yeux d'un noir profond. Il porte une robe de satin blanc.

Culte : Zo-Kalar est vénéré comme le dieu de la naissance et de la mort, ayant entre ses mains le fil de la vie de chaque habitant des Contrées du Rêve Terrestres. Il a peu d'adorateurs depuis la chute de Sarnath.

Caractéristiques : Zo-Kalar est très mélancolique, et il voyage seul la plupart du temps. Il se déplace toujours avec une ombre, voire plusieurs. Les mortels l'intimident et il s'en tient à l'écart à moins de nécessité absolue. Il peut répondre aux questions d'un mortel sur le futur, mais seulement dans la mesure où c'est le trépas de ce mortel qui est concerné. Il ne donne ces réponses qu'à contre-cœur, et le prix en est terrible.

ZO-KALAR

FOR 50 CON 40 TAI 20 INT 20 POU 25
DEX 20 APP 8 PVie 30 Déplacement 12

arme	*att.%*	*dommages*
Toucher	95 %	réduit le POU de la victime de 1D6

Armure : il peut invoquer à volonté un sanctuaire divin, ce qui le protège comme une armure de 10 points.

Sorts : il peut invoquer une ombre en dépensant 1 Point de Magie. Il peut également commander à toutes les ombres qui sont en sa présence. Il peut confronter ses Points de Magie avec ceux de n'importe quel ennemi en vue. Si c'est lui le vainqueur, il est capable de métamorphoser son ennemi en ombre, en dépensant un nombre de Points de Magie égal au POU de l'adversaire. Zo-Kalar connaît tous les sorts de Contact concernant les autres Grandes Entités, ainsi que Contacter Nyarlathotep.

SAN : voir Zo-Kalar n'entraîne pas de perte de SAN.

Zoogs *(Race Indépendante Inférieure)*

Description : « ... ils passent librement les extrêmes frontières (du monde des rêves) et se faufilent, petits, noirs et invisibles (...) on aperçoit leurs yeux magiques bien avant de pouvoir discerner leurs petites silhouettes brunes. » *(A la Recherche de Kadath*, Lovecraft.)

Notes : les zoogs sont petits et bruns. Ils ressemblent de façon générale à un rongeur. De petits tentacules pendent de leur museau, dissimulant leurs dents acérées.

Les zoogs vivent dans des terriers et des troncs d'arbre dans le Bois Enchanté. Bien qu'ils se nourrissent essentiellement de champignons, ils ont également un penchant pour les nourritures physiques ou spirituelles, car bien des rêveurs qui ont pénétré dans leur bois n'en sont jamais revenus...

ZOOGS

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	2D6	7
TAI	1D3	2
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	4D6+6	20
PVie		5

Déplacement 8

arme	*att.%*	*par.%*	*dommages*	*Pvie*
Morsure	30 %	s.o.	1D4-1D4	*s.o.*
Couteau	25 %	25 %	1D6-1D4	*12*
Fléchette	20 %	s.o.	ID6-1D2	

Armure : aucune.

Sorts : un zoog ayant un POU de 14 ou plus connaît au moins 1D4 sorts.

Compétences : Grimper 60 %, Esquiver 50 %, Savoir Onirique 75 %, Se Cacher 70 %, Discrétion 70 %, Suivre une Piste 50 %.

SAN : voir un zoog provoque une perte de 0/1D3 points de SAN.



Table des matières



Les Voyages du Rêve



Les Voyages du Rêve

Sandy Petersen, Phil Frances, Keith Herber, Richard T. Launius, Mark Morrison et Jeff Okamoto.

Illustrations : Kevin Ramos.

Cartes et Diagrammes : Carolyn Schultz.

Maquette et Mise en Pages : Sherman Kahn.

Traduction Française : Thérèse Caussé.

Supervision de la version Française : Henri Balczesak.

Introduction

par
Sandy Petersen

Cet ouvrage est un rêve devenu réalité. Un jour, il y a de cela plusieurs années, j'écrivis à Chaosium pour proposer de travailler sur un jeu inspiré du cycle onirique de l'œuvre de H.P. Lovecraft et basé sur le système de RuneQuest. Une chose en amenant une autre, l'Appel de Cthulhu fut l'heureux aboutissement de cette démarche. La boucle est bouclée, voici que paraît enfin « Les Contrées du Rêve », quinzième supplément édité par Chaosium pour ce jeu...

Dans Les Contrées du Rêve, les arrière-plans sont très différents de ceux proposés dans un scénario typique de l'Appel de Cthulhu. Grâce à la compétence Rêver et à leur statut d'êtres d'un autre monde, les rêveurs sont relativement bien plus puissants que les Investigateurs dans le monde de l'éveil. Lors des escapades dans le monde réel, les risques et les bénéfices sont plus grands. On peut bien sûr rencontrer l'horreur dans les Contrées du Rêve ; mais l'aventure en ces lieux oniriques est plus fréquemment orientée vers le fantastique, plutôt que vers les terrifiants périls que recèlent les scénarios de la série classique de l'Appel de Cthulhu. Si vous ne jouez que des aventures des Contrées du Rêve, vous découvrirez qu'elles s'avèrent finalement limitées. Ce n'est en effet qu'un supplément à l'Appel de Cthulhu, qui ne saurait remplacer ses ténébreuses visions...

Les six scénarios que nous avons sélectionnés constituent une palette variée d'expériences oniriques, allant du pastel des quêtes de style fantastique à la noirceur de l'horreur la plus sordide. Ils ont été ordonnés en commençant par les aventures convenant aux rêveurs novices ; quant aux dernières, seuls les visiteurs expérimentés des Contrées du Rêve sauraient les mener.

Et bien, rêvez maintenant : ce scénario est conçu pour être la prime introduction de vos joueurs dans les Contrées du Rêve. Pas de dangers qui menacent. Pas de perte de SAN. Les Investigateurs peuvent se couler en douceur dans le royaume des songes, on pourrait presque dire : innocemment... La trame reste ouverte ; il se peut que les joueurs en viennent à désirer explorer un peu les Contrées du Rêve pour leur propre compte, histoire d'appréhender cette nouvelle dimension si bizarre. Attendez-vous à ce genre de digression. N'hésitez pas à les laisser se divertir de quelques petits vagabondages ; qu'ils découvrent Ulthar, qu'ils entendent conter des merveilles sur Celephais, qu'ils fassent même éventuellement une courte incursion à Dylath-Leen ou dans la Jungle du Kled. Les Investigateurs ne tarderont pas à penser que les Contrées du Rêve sont un endroit accessible, bien que probablement sans grande utilité pour leurs activités dans le monde de l'éveil.

Captifs de Deux Mondes : ce scénario prouve aux Investigateurs que non seulement les Contrées du Rêve sont un lieu d'émerveillement, mais qu'encore elles peuvent offrir un avantage. Ils ne viendront à bout du machiavélique Oncle John qu'en exploitant habilement les possibilités des Contrées du Rêve. Ce n'est pas forcément une aventure facile ; une seule erreur de la part des Investigateurs pourrait bien signer leur arrêt de mort.

L'élève de Pickman : voici un premier avertissement pour vos Investigateurs : les Contrées du Rêve ne sont pas toujours un havre de sérénité. Lorsque l'Horreur Cauchemardesque arrache la vie de l'élève de Pickman, les Investigateurs sont en mesure de découvrir l'effroyable instabilité des interactions entre Rêve et Réalité. Ce scénario est le plus long du livret, et vous devrez probablement consacrer plusieurs soirées à sa réalisation. Peut-être préfèrerez-vous le garder pour la bonne bouche, lorsque vos Investigateurs auront eu le loisir de se mettre sous la dent un ou deux scénarios plus courts des Contrées du Rêve ; il est probable qu'après « l'Elève de Pickman », celles-ci leur inspireront nettement plus de circonspection.

La Saison de la Sorcière : une autre intrusion des Contrées du Rêve dans le monde de l'éveil. La majeure partie de ce scénario se déroule dans ce monde-ci, mais la conclusion doit se passer dans les Contrées du Rêve. Hesper la sorcière n'est pas une menace aussi néfaste que Ghadamon dans « l'Elève de Pickman » (Ghadamon fait partie des Grands Anciens) ; mais elle a beaucoup plus de personnalité et de ruse, et prend une part bien plus active pour œuvrer à sa propre défense. Vous souhaiterez peut-être jouer « La Saison de la Sorcière » avant « L'élève de Pickman ». Ceci permettrait à vos Investigateurs d'en découdre d'abord avec ce qui n'est, après tout, qu'une mauvaise utilisation des Contrées du Rêve par un humain, avant de se trouver contraints à affronter une créature qui en soit issue.

Les Voiles Jaunes : dans ce scénario, l'aventure est tout entière située dans les Contrées du Rêve. Si vos joueurs ne perçoivent les Contrées du Rêve que comme une source d'indices potentielle ou une menace, c'est qu'ils ne sont pas encore mûrs pour « Les Voiles Jaunes ». Cependant, s'ils apprécient l'aventure pour l'aventure, voici un changement d'allure qui les grisera.

Les Pays des Rêves Perdus : ce dernier scénario ne s'adresse qu'à des gardiens chevronnés. Pour le jouer, vous devez bien connaître les personnalités de vos joueurs, et leurs Investigateurs doivent également vous être familiers. « Le Pays des Rêves Perdus » exige de la part de vos joueurs un excellent niveau de jeu de rôle et de la vôtre, une vision perspicace et incisive. De fait, je vous conseille vivement, avant de jouer cette aventure, de vous asseoir pour résumer par écrit les rencontres et conversations que vous estimerez appropriées pour chaque Investigateur lorsqu'il arrivera à la Maison de Xura. Mais ne vous laissez pas décourager par cet avertissement ! Si vous réussissez à vous en sortir, il est probable que « Le Pays des Rêves Perdus » sera l'une des aventures les plus mémorables que vous ayez partagées avec vos joueurs.

Faites de beaux rêves...

Sandy

Sandy Petersen.

Et Bien, Rêvez Maintenant

par

Jeff Okamoto

Une Introduction aux Contrées du Rêve

Ce scénario peut constituer un galop d'essai ; nous suggérons qu'il amène le premier contact de vos Investigateurs avec les Contrées du Rêve. Les conditions les plus favorables pour jouer cette aventure seraient que le total des scores en Mythe de Cthulhu et en Santé Mentale de chaque Investigateur égale au moins 75 ; mais ce n'est pas impératif.

Ce scénario a été conçu pour s'intégrer aisément à une campagne déjà existante.

On peut y avoir recours pour livrer un indice d'importance, ou induire une découverte que les joueurs auraient pu manquer. Robert Ramsden est interchangeable avec toute personne destinée à mourir dans votre campagne. La note qu'il laisse à la base de la Porte du Profond Sommeil peut donner à penser qu'il connaît les problèmes dans lesquels se débattent les Investigateurs et qu'il se peut qu'il soit en mesure de les aider. Lorsqu'il les rencontre à Ulthar, il leur livre les indices ou informations en sa possession, faisant ainsi d'une pierre deux coups : leur ouvrant la voie pour les Contrées du Rêve, et leur prouvant la valeur de ces dernières.

Informations destinées aux Joueurs

Robert Ramsen est un vieil ami des Investigateurs et un admirateur enthousiaste de leurs exploits. A chacun d'entre eux, il a envoyé une petite boîte de chocolats à l'occasion de Noël (ou de Pâques, ou toute autre fête à proximité de la date de l'aventure). A la place de Ramsen, on pourrait mettre un vieux client des Investigateurs, un personnage-non-joueur notoire, ou quiconque conviendrait mieux à votre campagne.

Informations réservées au Gardien

Las de la grisaille de ce monde-ci, Robert Ramsden a décidé de se suicider, afin de demeurer à jamais dans les Contrées du Rêve. Son dernier acte a été d'envoyer à chaque Investigateur des chocolats fourrés d'une drogue permettant à celui qui les consomme d'entrer dans les Contrées du Rêve. Ramsden a fait cela en toute amitié pour les Investigateurs : il souhaite qu'ils partagent ses expériences...

Le Rêve

Cette nuit-là, ceux des Investigateurs qui n'ont pas goûté aux chocolats dorment normalement. Ceux qui en ont mangé, par contre, sont entraînés dans des rêves remarquablement nets, au milieu desquels ils voient tous une immense volée de degrés s'enfonçant vers de fascinantes profondeurs. Chacun descend alors, errant à l'aventure tout au long de 70 marches au pied desquelles s'ouvre la Caverne de la Flamme.

La suite constitue une expérience individuelle pour chaque Investigateur. Le Gardien peut choisir de parler séparément à chacun, ou simplement spécifier que tous ont la même entrevue dans la Caverne de la Flamme. A l'intérieur de la crypte brûle un immense feu ; deux sages vénérables se tiennent debout ; ils sont vêtus de longues robes et leurs têtes sont chargées de couronnes ressemblant à des tiares égyptiennes. Derrière les deux hommes, un passage conduit vers l'extérieur. L'Investigateur remarque à présent qu'il est nu, quoi que ce soit qu'il ait porté lors de son rêve précédent.

Si un Investigateur attaque les deux vieux prêtres, il se retrouve instantanément de retour dans sa chambre et pleinement réveillé. Dans le cas contraire, l'entrevue se poursuit comme suit :

« Entrez et soyez le bienvenu, » dit le premier vieillard. « Mon nom est Nasht. »

« Je suis Kaman-Thah, » ajoute l'autre. « Nous vous félicitons (insérez le nom de l'Investigateur), pour avoir trouvé le chemin. »

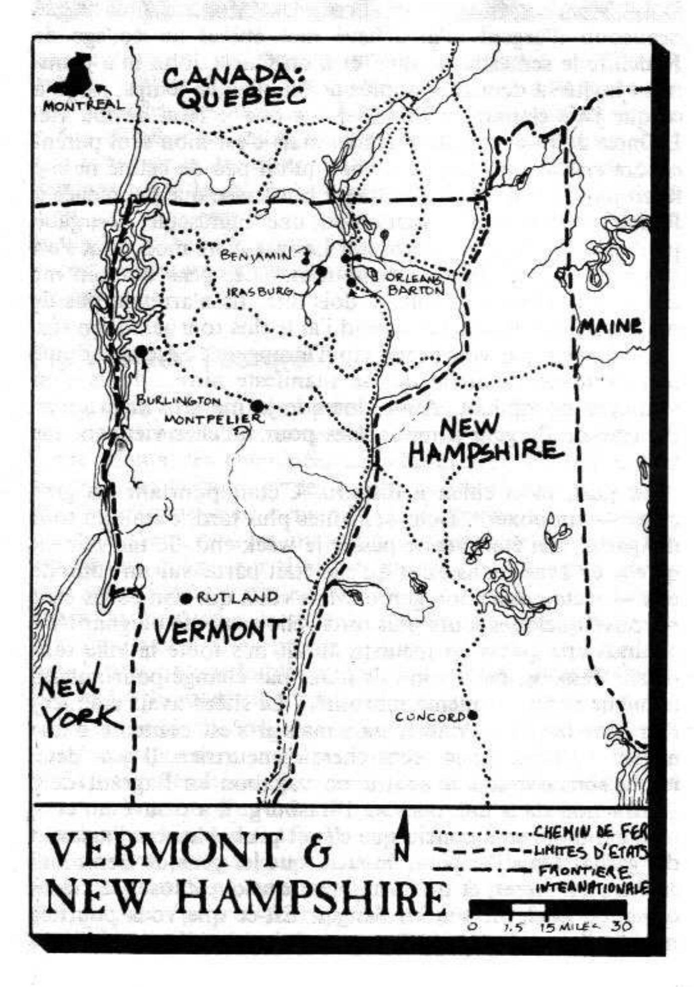
Si l'Investigateur demande : « Quel chemin ? » ou quelque chose d'analogue, Nasht répond : « Le chemin qui mène aux rêves... »

« Mais avant que vous puissiez franchir la Porte du Profond Sommeil... » poursuit Kaman-Thah, et les deux prêtres plongent longuement leur regard dans les yeux de l'Investigateur. Ils sondent ainsi celui-ci jusqu'aux profondeurs les plus secrètes de son âme, décelant toute insincérité. Si le score de l'Investigateur en Santé Mentale plus Mythe de Cthulhu est de 74 ou moins, Nasht déclare : « Le pays du rêve n'est pas pour vous ». Et l'Investigateur se réveille, tout frissonnant.

Si le total est de 75 ou plus, Nasht dit alors : « Vous êtes digne d'entrer. » Les deux prêtres reculent et s'inclinent. Si le rêveur décide de repartir par où il était venu, les prêtres n'interviendront pas. Une fois en haut des marches, il s'éveillera dans le monde du quotidien. Mais si par contre il veut suivre l'autre passage, les prêtres attirent son attention sur une table de malachite, sur laquelle sont disposées trois miches de pain, une outre d'eau et quelques longueurs d'une laine brillante, comme cristalline. Il y a là aussi toute sorte de vêtements que l'Investigateur souhaite porter. S'il s'enquiert de la fonction de la « laine », Kaman-Thah explique : « C'est de la manne, c'est une nourriture. » Posé à côté du pain, il y a enfin un couteau, ou une dague, du style que désire l'Investigateur.

A cet instant, Sally marque une pause, regarde par-dessus son épaule, puis baisse le ton. « Il y a autre chose. Je ne sais pas si je devrais vous le dire... mais la nuit où Agatha a disparu, j'étais allée dans sa chambre pour bavarder un moment avec elle. Elle était partie, mais j'ai vu... dans son lit... cette saleté... comme la trace d'une limace. Ça rejoignait la fenêtre, grimpait sur l'appui... J'ai couru dehors, et là, j'ai constaté que cette bave dégoulinait aussi sur le mur, formant comme un long chemin tortueux. Ça traversait le jardin, et ça continuait plus loin ; mais alors, j'ai pris peur et je suis rentrée à la maison. Le matin suivant, lorsqu'il s'est avéré qu'Agatha était toujours absente, j'ai décidé qu'il s'agissait encore d'une de ses frasques et j'ai nettoyé le gâchis. Lorsqu'on a trouvé son cadavre, j'ai parlé de cette bave à l'assistant du shérif ; mais il a déclaré que ce n'était probablement que de la vase ou de la boue provenant des bottes et du pantalon souillés du clochard. Mais de la vase comme ça, je n'en ai jamais vu ! Depuis ce jour, j'ai encore aperçu de cette bave... Il y a deux jours... Une longue trace qui traversait le jardin en direction de la maison... J'ai peur ! »

Sally Monroe est une femme fortunée ; son héritage dépasse largement le million de dollars. Elle offre à l'Investigateur avec lequel elle est entrée en contact des honoraires de $ 100 par jour, ses frais étant en sus, avec une prime de $ 5 000 supplémentaires s'il parvient à élucider ce qui se trame à Bensamin. Cette proposition est extrêmement généreuse ; si l'Investigateur essaye de faire le malin pour tirer plus d'argent de Miss Monroe, il parviendra seulement à baisser dans son estime. Pour ce qui est des autres Investigateurs de votre groupe, soit ils seront rémunérés sur ces honoraires, soit ils se joindront à l'enquête pour l'amour de l'aventure (cette dernière hypothèse étant le choix qui s'impose pour les dilettantes et les parapsychologues). Après le départ de Sally, laissez votre groupe débattre des détails ; quoi qu'il en soit, ils devront partir le jour suivant pour Bensamin.



Informations réservées au Gardien

John Monroe est un occultiste à la petite semaine qui en a appris beaucoup trop pour son propre bien. Il a mis son nez dans le Mythe de Cthulhu, il a dévoré les ouvrages qui contiennent les arcanes de ce savoir, et il a acquis une sombre expérience en noirs sorts — dans le Necronomicon et autres écrits maléfiques. Lorsqu'il était encore jeune, il a découvert les Contrées du Rêve et à présent, il s'y rend au moins une fois par mois. Il y a environ vingt ans, il rencontra un autre fanatique qui venait de la ville de Bensamin ; ce dernier lui parla des penchants très particuliers de ses concitoyens. L'Oncle John vint alors s'installer là et il y est resté. Né dans une famille fort riche, il fut un temps où il détenait une petite fortune. Depuis, il en a dilapidé la majeure partie pour servir ses expériences occultes. Sally Monroe est l'héritière de la fortune de son frère et il sait qu'elle n'y connaît pas grand-chose en affaires ; aussi, il l'a invitée à venir vivre avec lui, ce qui lui a permis d'usurper son nom à de nombreuses reprises pour ponctionner de l'argent sur ses comptes bancaires et pour vendre ses bons et ses actions, le tout à son insu, naturellement. Il n'a pas osé l'assassiner : il sait qu'elle a fait un testament et il ignore à qui ira sa fortune après sa mort...

Bensamin est un hameau de 62 habitants. Tous y sont nés. Tous projettent d'y mourir. Ils tirent leur subsistance de quelques maigres fermes et du produit occasionnel de leur chasse. Il y a cinquante ans de cela, un couple est venu, accompagné de quatre amis, et ce couple a fondé la ville : c'étaient Carmen et Alexander Peace ; ils venaient de la Louisiane. Tous les habitants de Bensamin sont des descendants des Peace ou de leurs amis. Ces gens étaient des fermiers de Louisiane, ignares et immoraux ; ils étaient là-bas des adeptes de l'ignoble culte de Cthulhu. Pendant la période de Reconstruction qui a fait suite à la Guerre Civile, Peace et sa femme ont résolu de quitter la Louisiane, ils ont alors attaqué une banque et se sont enfuis, se servant de cet argent pour monnayer leur passage et pour construire des maisons dans le Vermont. Leurs descendants ont continué à pratiquer le culte de Cthulhu, mais ils ne perpétrent que rarement des sacrifices humains.

Lorsque l'Oncle John est arrivé pour se joindre à leur secte, il n'a pas tardé à devenir l'élément directeur de la communauté, tous les autochtones n'étant que des produits dégénérés d'accouplements consanguins, sujets à des malformations congénitales, débiles et illétrés. Il n'existe ni morale ni mariage dans la vie bestiale que mènent ces gens. La syphilis et l'alcoolisme font des ravages et Bensamin aura probablement cessé d'exister d'ici une génération. Bien peu d'enfants viennent au jour viables. Les Bensaminites sont un exemple horriblement vivant de l'ultime déliquescence qu'amène chez les humains l'adoration fanatique des Grands Anciens. Dès à présent, de nombreux villageois sont d'une telle débilité mentale qu'ils ne comprennent même plus leurs rites d'adoration de Cthulhu ; ils n'y participent que sur l'insistance de leurs voisins et parents. Même l'Oncle John a peur des Bensaminites ; leur comportement hargneux et leur bassesse les rend dangereux.

Dès les premiers instants, l'Oncle John a vu dans ce village l'endroit idéal pour entamer sa grande expérience occulte — la transformation de l'humanité en une race supérieure, que Monroe conçoit à l'image des anciens Lémuriens mythiques. En vue de ses expériences, il a fécondé des femmes et des jeunes filles sélectionnées parmi les Bensaminites les plus dégénérés, avec des semences venues de l'Au-delà. En vingt ans de séjour à Bensamin, il a perpétré cet acte quarante fois. Trente-deux fois, les femmes moururent de façon atroce. Six autres furent enceintes et donnèrent naissance à de monstrueux avortons mort-nés qui leur coutèrent la vie. Une fois, en 1916, une monstrueuse Chose fit irruption, déchirant les voiles qui cloisonnent les univers et détruisit la moitié de Bensamin avant que l'Oncle John parvienne à la renvoyer. Mais une fois, son expérience a réussi. Et sa « réussite » vit dans une humide tourbière, à l'est immédiat de la ville.

Le stade suivant de son expérience est de produire un croisement entre sa « réussite » et une humaine, afin de s'appro-

cher encore d'un pas vers le véritable succès. Malheureusement, les femmes du village sont complètement inutilisables pour ce dessein ; toutes celles qui étaient fécondables et saines sont déjà mortes dans ses précédentes expérimentations... Il lui faut à présent un sujet vigoureux et en bonne santé. L'arrivée de Sally marque un progrès vers l'achèvement de son plan. Elle constitue le sujet idéal pour sa monstrueuse tentative, bien qu'elle ne soit pas au courant de son rôle dans les grands projets de l'Oncle John. Les préparatifs de ce dernier avancent à grands pas...

C'est le résultat de l'expérience de l'Oncle qui a tué le chien de Sally ; c'est encore lui qui, pour des raisons obscures, a enlevé Agatha Ross. L'Oncle John a rappelé le monstre, qui a abandonné Agatha. Cette dernière était encore saine et sauve, physiquement, tout au moins ; mais il l'a poignardée pour éviter qu'elle ne divulgue son secret...

John s'évade maintenant presque chaque nuit dans les Contrées du Rêve, pour échapper à la misère des Bensaminites. Il sait bien que faute de cet échappatoire, il dégringolerait bien vite à leur niveau d'avilissement et rejoindrait leur ignoble troupeau ; eu égard à son eugénisme, ce destin serait bien pire que la mort... Par ailleurs, l'attrait des Contrées du Rêve devient d'autant plus irrésistible que l'Oncle John s'avance en âge et donc s'approche du trépas... La mort lui inspire un effroi certain et la vie éternelle offerte à sa convoitise par ces contrées lui est un grand réconfort.

La toile de fond

Il se peut que les Investigateurs aient l'ambition d'explorer Bensamin, à un moment donné. Dans ce village, aucune école (et les enfants ne se rendent jamais à l'établissement voisin d'Irasburg — la seule fois qu'un fonctionnaire s'est aventuré à Bensamin pour enquêter sur ce remarquable absentéisme, il s'est presque fait lyncher) ; aucune bibliothèque non plus et aucun habitant lettré... Comme on le découvrira ultérieurement dans le scénario, les Investigateurs sont peu ou prou faits prisonniers dès leur arrivée dans le hameau ; de sorte qu'ils n'ont guère d'opportunité pour glaner quelque information autour d'eux une fois qu'ils sont à Bensamin. Par contre, s'ils ont eu la brillante idée de s'arrêter à Montpellier pour y chercher déjà des indices avant de poursuivre vers leur destination, les données suivantes seront accessibles.

Sur un jet réussi en Bibliothèque, ils découvriront dans une salle de lecture un peu documentée de Montpellier, ou une des grandes bibliothèques de New York ou de Boston, cette information lapidaire : Bensamin fut fondée en 1868 par Alexandre et Carmen Peace, qui émigrèrent de Louisiane en compagnie de quatre amis. Le recensement de 1920 portait la population du village à 92 âmes.

Un second jet réussi en Bibliothèque leur dévoilera le contenu des registres militaires concernant le contingent provenant de Bensamin pendant les années de la Grande Guerre. Aucun Bensaminite n'a été jugé apte à l'exercice des armes... Sur cette constatation, une équipe de médecins fut envoyée sur les lieux, afin de remédier aux conditions qui avaient pu engendrer cet effrayant état des faits ; mais l'inertie totale des Bensaminites finit par triompher du zèle curatif des médecins et rien ne fut fait par la suite. Les personnalités concernées étaient : les docteurs Fairmont, Darry, Madison et Woodlock, accompagnés de leurs assistants (anonymes).

Le Docteur Woodlock habite à Montpellier et si les Investigateurs s'y trouvent et souhaitent l'interroger, ils obtiendront le témoignage intitulé « Le Récit du Docteur », figurant en encadré un peu plus loin dans le texte.

S'ils effectuent des recherches dans les registres de l'état civil de la ville, les Investigateurs découvrent que quarante-cinq décès dus à la fièvre purpuerale (infection consécutive à un accouchement) ont été enregistrés depuis 1900, date à laquelle les premiers registres ont été tenus de manière fiable. En 1916, il est rapporté qu'un grand incendie a ravagé une grande partie de l'agglomération, causant huit morts.

Si les Investigateurs tentent d'interviewer le shérif du comté, ils apprendront seulement qu'il déteste Bensamin et qu'il se contente d'en laisser les habitants mariner dans leur propre jus. Il est convaincu que le vagabond qu'il a abattu était l'assassin d'Agatha et il n'admet aucun démenti à ce sujet.

Bensamin

La meilleure façon de parvenir à Bensamin, c'est d'emprunter le chemin de fer B&M depuis Boston ou Springfield. La voie ferrée longe la rivière Connecticut jusqu'à Barnet ; de là, les Investigateurs devront prendre la ligne d'Orléans, d'où part un service régulier de bus desservant Irasburg. Après Irasburg, si l'on ne veut pas aller à pied, il faut louer les services d'un autochtone pour se faire emmener en automobile à Bensamin, à huit kilomètres plus à l'ouest. Une autre alternative serait que les Investigateurs téléphonent à Sally Monroe de venir les chercher. (Les Monroe possèdent l'unique poste téléphonique de Bensamin).

D'une façon ou d'une autre, les Investigateurs finissent par arriver à Bensamin. En descendant l'unique rue du village, ils dérangent les jeux de quelques enfants. Ceux-ci lèvent les yeux à leur approche et détalent. L'un d'entre eux présente d'évidentes caractéristiques de Mongolisme. En s'égaillant, ils ont abandonné sur place un lézard qui gît à présent, deux pattes arrachées... c'était manifestement leur « jeu » ! Un autochtone claudique le long de la rue. Il a un pied bot et l'une de ses joues n'est qu'un agglomérat d'ulcères. Une vieille femme sénile se balance dans un fauteuil ; en la dépassant, les Investigateurs peuvent constater qu'il n'y a pas d'yeux dans ses orbites béantes, rouges et enflammées. Pas de boutiques, pas de bureau de poste, aucun bâtiment officiel ; il n'y a que de précaires maisons de bois toutes grises, couvertes de bardeaux noirs... Voilà tout ce qui constitue Bensamin... Tout au bout de la ville, à l'écart des cabanes sommaires abritant la majeure partie de la population, se dresse une maison assez coquette entourée d'une profusion de bosquets et de roseaux. Sur le devant de la maison, on peut lire sur une plaque : « Monroe ». C'est là que vivent Sally et son Oncle John.

Sally et John semblent heureux de leur arrivée ; Sally, en particulier, dissimule mal sa hâte de les voir résoudre les mystères qui l'angoissent. Elle se retire relativement tôt pour se coucher, et John en profite pour inviter les Investigateurs dans son bureau de travail ; il tente alors de leur extorquer toutes les informations qu'ils ont pu glaner sur le village. Il leur sert également sa version des faits (en encadré, plus loin dans le texte).

Ce soir-là, après le dîner, toute la maisonnée sort sous la veranda pour admirer le coucher du soleil. L'Oncle John semble fort ému par ce spectacle ; on l'entend vaguement murmurer quelque chose comme « ... Celephais... ». Si un Investigateur saisit le mot au vol et entreprend l'Oncle John pour déterminer s'il connaît les Contrées du Rêve, ce dernier semble foudroyé. En bafouillant, il dénie avoir aucune connaissance de ces Contrées ; il tente même de plaisanter sur ses paroles, prétendant que l'Investigateur s'est sûrement trompé... Mais plus tard dans la soirée, il essaye en douce de découvrir lequel des Investigateurs est aussi un rêveur, s'il y en a un. La conversation qui s'ensuit est laissée à l'imagination du Gardien ; cependant, même pour le plus niais des Investigateurs, cela crève les yeux : l'Oncle John connaît les Contrées du Rêve mais il ne veut pas qu'ils le sachent. (Ses compétences en dissimulation se sont quelque peu rouillées depuis le temps qu'il se terre à Bensamin.)

Pour les Investigateurs, des sacs de couchages et des lits de camps sont apprêtés dans l'unique chambre d'amis de la maison. S'il y a des éléments féminins parmi eux, on les invite à dormir dans la chambre de Sally. L'Oncle John se répand en excuses pour ces arrangements de fortune, mais il n'y a pas d'hôtel à Bensamin.

cher encore d'un pas vers le véritable succès. Malheureusement, les femmes du village sont complètement inutilisables pour ce dessein ; toutes celles qui étaient fécondables et saines sont déjà mortes dans ses précédentes expérimentations... Il lui faut à présent un sujet vigoureux et en bonne santé. L'arrivée de Sally marque un progrès vers l'achèvement de son plan. Elle constitue le sujet idéal pour sa monstrueuse tentative, bien qu'elle ne soit pas au courant de son rôle dans les grands projets de l'Oncle John. Les préparatifs de ce dernier avancent à grands pas...

C'est le résultat de l'expérience de l'Oncle qui a tué le chien de Sally ; c'est encore lui qui, pour des raisons obscures, a enlevé Agatha Ross. L'Oncle John a rappelé le monstre, qui a abandonné Agatha. Cette dernière était encore saine et sauve, physiquement, tout au moins ; mais il l'a poignardée pour éviter qu'elle ne divulgue son secret...

John s'évade maintenant presque chaque nuit dans les Contrées du Rêve, pour échapper à la misère des Bensaminites. Il sait bien que faute de cet échappatoire, il dégringolerait bien vite à leur niveau d'avilissement et rejoindrait leur ignoble troupeau ; eu égard à son eugénisme, ce destin serait bien pire que la mort... Par ailleurs, l'attrait des Contrées du Rêve devient d'autant plus irrésistible que l'Oncle John s'avance en âge et donc s'approche du trépas... La mort lui inspire un effroi certain et la vie éternelle offerte à sa convoitise par ces contrées lui est un grand réconfort.

La toile de fond

Il se peut que les Investigateurs aient l'ambition d'explorer Bensamin, à un moment donné. Dans ce village, aucune école (et les enfants ne se rendent jamais à l'établissement voisin d'Irasburg — la seule fois qu'un fonctionnaire s'est aventuré à Bensamin pour enquêter sur ce remarquable absentéisme, il s'est presque fait lyncher) ; aucune bibliothèque non plus et aucun habitant lettré... Comme on le découvrira ultérieurement dans le scénario, les Investigateurs sont peu ou prou faits prisonniers dès leur arrivée dans le hameau ; de sorte qu'ils n'ont guère d'opportunité pour glaner quelque information autour d'eux une fois qu'ils sont à Bensamin. Par contre, s'ils ont eu la brillante idée de s'arrêter à Montpellier pour y chercher déjà des indices avant de poursuivre vers leur destination, les données suivantes seront accessibles.

Sur un jet réussi en Bibliothèque, ils découvriront dans une salle de lecture un peu documentée de Montpellier, ou une des grandes bibliothèques de New York ou de Boston, cette information lapidaire : Bensamin fut fondée en 1868 par Alexandre et Carmen Peace, qui émigrèrent de Louisiane en compagnie de quatre amis. Le recensement de 1920 portait la population du village à 92 âmes.

Un second jet réussi en Bibliothèque leur dévoilera le contenu des registres militaires concernant le contingent provenant de Bensamin pendant les années de la Grande Guerre. Aucun Bensaminite n'a été jugé apte à l'exercice des armes... Sur cette constatation, une équipe de médecins fut envoyée sur les lieux, afin de remédier aux conditions qui avaient pu engendrer cet effrayant état des faits ; mais l'inertie totale des Bensaminites finit par triompher du zèle curatif des médecins et rien ne fut fait par la suite. Les personnalités concernées étaient : les docteurs Fairmont, Darry, Madison et Woodlock, accompagnés de leurs assistants (anonymes).

Le Docteur Woodlock habite à Montpellier et si les Investigateurs s'y trouvent et souhaitent l'interroger, ils obtiendront le témoignage intitulé « Le Récit du Docteur », figurant en encadré un peu plus loin dans le texte.

S'ils effectuent des recherches dans les registres de l'état civil de la ville, les Investigateurs découvrent que quarante-cinq décès dus à la fièvre purpuerale (infection consécutive à un accouchement) ont été enregistrés depuis 1900, date à laquelle les premiers registres ont été tenus de manière fiable. En 1916, il est rapporté qu'un grand incendie a ravagé une grande partie de l'agglomération, causant huit morts.

Si les Investigateurs tentent d'interviewer le shérif du comté, ils apprendront seulement qu'il déteste Bensamin et qu'il se contente d'en laisser les habitants mariner dans leur propre jus. Il est convaincu que le vagabond qu'il a abattu était l'assassin d'Agatha et il n'admet aucun démenti à ce sujet.

Bensamin

La meilleure façon de parvenir à Bensamin, c'est d'emprunter le chemin de fer B&M depuis Boston ou Springfield. La voie ferrée longe la rivière Connecticut jusqu'à Barnet ; de là, les Investigateurs devront prendre la ligne d'Orléans, d'où part un service régulier de bus desservant Irasburg. Après Irasburg, si l'on ne veut pas aller à pied, il faut louer les services d'un autochtone pour se faire emmener en automobile à Bensamin, à huit kilomètres plus à l'ouest. Une autre alternative serait que les Investigateurs téléphonent à Sally Monroe de venir les chercher. (Les Monroe possèdent l'unique poste téléphonique de Bensamin).

D'une façon ou d'une autre, les Investigateurs finissent par arriver à Bensamin. En descendant l'unique rue du village, ils dérangent les jeux de quelques enfants. Ceux-ci lèvent les yeux à leur approche et détalent. L'un d'entre eux présente d'évidentes caractéristiques de Mongolisme. En s'égaillant, ils ont abandonné sur place un lézard qui gît à présent, deux pattes arrachées... c'était manifestement leur « jeu » ! Un autochtone claudique le long de la rue. Il a un pied bot et l'une de ses joues n'est qu'un agglomérat d'ulcères. Une vieille femme sénile se balance dans un fauteuil ; en la dépassant, les Investigateurs peuvent constater qu'il n'y a pas d'yeux dans ses orbites béantes, rouges et enflammées. Pas de boutiques, pas de bureau de poste, aucun bâtiment officiel ; il n'y a que de précaires maisons de bois toutes grises, couvertes de bardeaux noirs... Voilà tout ce qui constitue Bensamin... Tout au bout de la ville, à l'écart des cabanes sommaires abritant la majeure partie de la population, se dresse une maison assez coquette entourée d'une profusion de bosquets et de roseaux. Sur le devant de la maison, on peut lire sur une plaque : « Monroe ». C'est là que vivent Sally et son Oncle John.

Sally et John semblent heureux de leur arrivée ; Sally, en particulier, dissimule mal sa hâte de les voir résoudre les mystères qui l'angoissent. Elle se retire relativement tôt pour se coucher, et John en profite pour inviter les Investigateurs dans son bureau de travail ; il tente alors de leur extorquer toutes les informations qu'ils ont pu glaner sur le village. Il leur sert également sa version des faits (en encadré, plus loin dans le texte).

Ce soir-là, après le dîner, toute la maisonnée sort sous la veranda pour admirer le coucher du soleil. L'Oncle John semble fort ému par ce spectacle ; on l'entend vaguement murmurer quelque chose comme « ... Celephais... ». Si un Investigateur saisit le mot au vol et entreprend l'Oncle John pour déterminer s'il connaît les Contrées du Rêve, ce dernier semble foudroyé. En bafouillant, il dénie avoir aucune connaissance de ces Contrées ; il tente même de plaisanter sur ses paroles, prétendant que l'Investigateur s'est sûrement trompé... Mais plus tard dans la soirée, il essaye en douce de découvrir lequel des Investigateurs est aussi un rêveur, s'il y en a un. La conversation qui s'ensuit est laissée à l'imagination du Gardien ; cependant, même pour le plus niais des Investigateurs, cela crève les yeux : l'Oncle John connaît les Contrées du Rêve mais il ne veut pas qu'ils le sachent. (Ses compétences en dissimulation se sont quelque peu rouillées depuis le temps qu'il se terre à Bensamin.)

Pour les Investigateurs, des sacs de couchages et des lits de camps sont apprêtés dans l'unique chambre d'amis de la maison. S'il y a des éléments féminins parmi eux, on les invite à dormir dans la chambre de Sally. L'Oncle John se répand en excuses pour ces arrangements de fortune, mais il n'y a pas d'hôtel à Bensamin.

LE RÉCIT DU DOCTEUR

« Je me suis rendu à Bensamin en septembre 1917. J'étais accompagné de trois autres médecins et de nos assistants. Avant notre arrivée, des ouvriers gouvernementaux nous avaient construit une petite clinique ; nous nous attendions donc à trouver d'agréables locaux neufs pour travailler. Mais lorsque nous avons débarqué sur le terrain... les gens du coin avaient cassé toutes les vitres de la clinique, ils avaient volé la porte d'entrée et celle de derrière, et ils avaient installé un élevage de porcs dans la cour de devant. L'affaire se présentait sous de bien mauvais auspices. Nous nous sommes débrouillés pour qu'on nous débarasse des cochons, nous avons remplacé les vitres manquantes avec du papier d'emballage et nous avons fait venir d'Irasburg de nouvelles portes. Ensuite, nous avons entamé notre programme : commencer à examiner les habitants du village, pour établir des prescriptions adaptées à leurs problèmes.

« Du moins, c'était notre plan initial. Mais voilà ; aucun de ces gens ne venait à la clinique... Les cas pathologiques foisonnent dans cette bourgade, et nous aurions pu en soulager beaucoup, si seulement ils nous avaient laissé faire ! Mais ils semblaient totalement indifférents, et ils préféraient voir leurs maux les rendre fous ou les tuer à petit feu, plutôt que de supporter que des étrangers s'en mêlent... Le seul appui que nous ayons trouvé est venu de l'unique étranger habitant la localité : Mr Monroe. Les villageois semblaient le respecter un peu, aussi, il nous accompagnait lorsque nous faisions du porte-à-porte pour examiner les autochtones. Au moins, ils nous laissaient alors franchir le seuil ! Mais de toutes façons, ils n'allaient pas prendre les médicaments que nous avions prescrits, ni faire les exercices ou les activités conseillés.

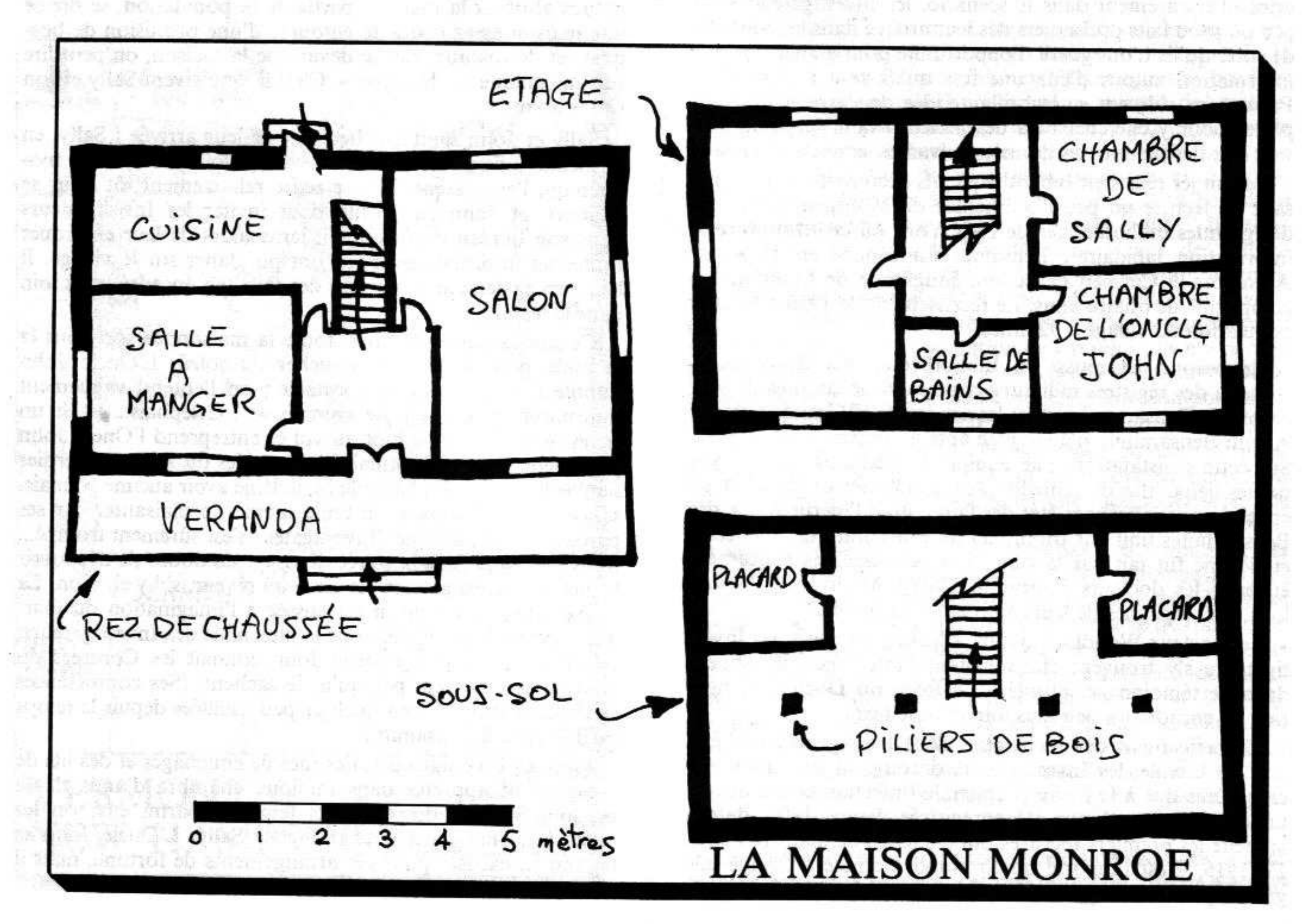
« C'était à peine croyable ! Je me souviens encore d'une femme qui était affectée d'un énorme kyste dans la joue gauche ; la grosseur atteignait la taille d'une pomme ! Nous avons décidé de l'emmener à Montpellier pour qu'il y soit procédé à l'ablation de sa tumeur ; elle devait horriblement souffrir, sans compter qu'elle était complètement défigurée... Eh bien, lorsque nous sommes allés chez elle pour l'emmener à la gare, ce fut pour nous apercevoir qu'elle s'était enfuie et qu'elle avait pris le maquis pour que nous ne puissions pas l'entraîner à l'hôpital ! Et ce n'est qu'un exemple... Ils refusaient systématiquement de coopérer, en dépit des efforts de Mr Monroe...

« Et ils ne renoncèrent jamais à nous chasser ! Ils ont tué le petit chat du Dr Darry, en lui donnant des coups de pieds jusqu'à ce que mort s'ensuive. Trois fois, ils ont mis le feu à la clinique, parvenant une fois à brûler toute une aile du bâtiment, celle qui contenait tous nos compte rendus... Que voulez-vous que je vous dise ? Ils ont gagné... C'était l'impasse. Nous avons fini par partir. Je n'ai jamais rien vu de pareil... »

Le piège se referme

Aux environs de 4 heures du matin, les Investigateurs (qu'ils soient dans la chambre d'amis ou dans celle de Sally) peuvent tenter un jet en Ecouter. S'il est réussi, ils entendent plusieurs hommes et femmes parler à voix basse à l'extérieur de leur porte. S'ils tentent d'ouvrir celle-ci, elle s'avère être bloquée du dehors. Un coup d'œil par la fenêtre leur révèle la présence de plusieurs Bensaminites bardés d'armes : fusils de chasse à canon double, carabines datant de la Guerre Civile, couteaux, haches... Manifestement, ils montent la garde.

Si les Investigateurs se tiennent tranquilles dans leur chambre, les Bensaminites finissent par faire irruption, ouvrant brutalement la porte en brandissant leurs armes et capturant les occupants.



LA MAISON MONROE

L'HISTOIRE DE L'ONCLE JOHN

« Je suis arrivé ici en 1902. En ce temps-là, les gens de Bensamin — à propos, ils se plaisent à s'appeler les Bensaminites — étaient aussi peu amènes qu'ils le sont actuellement. Pendant la première année, ils m'ont complètement mis en quarantaine. Mais j'ai persisté à leur acheter de la nourriture et à louer leurs services pour m'aider un peu à tenir la maison ; ils ont fini par s'ouvrir peu à peu. On ne peut pourtant pas dire qu'ils soient devenus amicaux avant 1916. C'est l'année où il y eut le grand incendie. La ville a été détruite presque pour moitié. Dans ma jeunesse, j'avais servi dans une unité de pompiers bénévoles ; aussi, j'étais à même d'organiser les secours et nous avons maîtrisé le sinistre. J'ai même foncé dans une cabane en flammes pour sauver un nourrisson... Pourtant, chose étrange, le père du bébé a eu l'air plus perturbé par la perte de son chien que par le sauvetage de son fils. Enfin, sans vouloir me flatter, ils ont commencé après cela à me manifester du respect. Je pense qu'ils m'ont pour ainsi dire « adopté », bien que je ne sois toujours pas dans leurs petits secrets de village... »

Si les Investigateurs posent des questions à l'Oncle John au sujet de la traînée de bave découverte dans la chambre d'Agatha Ross, il semble troublé. Puis il explique : « Initialement, je suis venu ici parce que j'étais un passionné de zoologie. Un ami m'avait raconté qu'on avait signalé dans la région un énorme gastéropode pendant une période de grandes crues. Aussi, je me déplaçai pour tenter de le découvrir. Je n'y suis jamais parvenu et au fil des années, j'ai cessé d'y penser, me contentant d'apprécier le calme de la vie que je mène ici. Vous savez, je n'ai jamais été très fort pour la vie en société, aussi, les Bensaminites revêches me conviennent fort bien ! Lorsque Sally a vu cette traînée de bave, j'ai immédiatement songé à ce gastéropode géant. Mais voilà, j'ai soixante-huit ans à présent, et je ne peux plus partir en campagne pour battre les bords des rivières à la recherche de limaces monstrueuses ! De plus, j'ai perdu tous les contacts que je pouvais avoir dans le monde scientifique... Oui, je suis convaincu que c'est cela qu'elle a aperçu : la trace de la créature que je recherchais à l'origine en venant ici... Mais je ne pense pas qu'une limace, même géante, ait pu blesser Agatha. J'imagine que la bête a rampé par la fenêtre, et qu'Agatha, prise d'une peur panique, s'est enfuie de la maison... Et c'est alors, en courant dans les bois, qu'elle est tombée sur le vagabond qui l'a tuée. Je suis assez intrigué qu'elle n'ait pas hurlé en voyant la créature, mais peut-être craignait-elle que cette dernière ne l'entende et ne la poursuive... »

Si les Investigateurs opposent une résistance, il y aura une brève lutte, au cours de laquelle ils auront presque immanquablement le dessous... Après quoi, ceux d'entre eux qui seront encore en vie seront faits prisonniers. Les Bensaminites les font descendre, et les enchaînent dans la cave.

Si les Investigateurs tentent de s'évader par la fenêtre, les Bensaminites ouvrent le feu sur eux : l'issue est bloquée. Si les Investigateurs essayent de forcer la porte intérieure, ils atterrissent dans les bras de la dizaine de Bensaminites qui les attend derrière le battant ; ceux-ci les font prisonniers et les enchaînent dans la cave.

Si l'un des Investigateurs connaît le sort de Création de Portail et qu'il commence à le lancer, les Bensaminites réalisent que quelque chose cloche ; ils font irruption dans la chambre avant que le sort ne soit achevé — et là encore, ils capturent les Investigateurs, il les désarment et ils les enchaînent dans la cave.

Sally a la surprise d'être également faite prisonnière, à son grand effroi...

Prisonniers

La cave-prison est entièrement vide, exception faite de quatre piliers de bois... et des prisonniers. Au moins, elle est sèche, et son sol est cimenté. Il ne semble pas qu'il y ait de rats. Chaque Investigateur se retrouve avec un gros anneau de fer clos au marteau autour de sa cheville ; une longueur de chaîne y est soudée. Cette chaîne fait une boucle qui passe autour d'un des quatre piliers dont la solidité ne fait aucun doute, puis revient sur l'anneau auquel elle se rattache. Il n'existe aucun moyen de déverrouiller la chaîne ou l'anneau — il faut couper ou limer pour libérer le captif...

Les Investigateurs sont abandonnés dans leur prison, sous la vigilance d'une gardienne. Cette femme doit avoir quarante ans ; sa bouche fétide laisse entrevoir des dents noires et cariées et une de ses mains est déformée (elle a trois doigts en moins). Assise contre la porte, elle câline son fusil, ignorant totalement les Investigateurs et Sally. Pour qu'elle réagisse, il faudrait que l'un des prisonniers ait l'air de chercher à s'évader en se libérant de sa chaîne (en la frottant contre le ciment pour l'user, par exemple). Elle se lève alors, menaçant le récalcitrant de son arme et elle l'avertit : « Tripote encore ta chaîne et je te descends. » Et sur cette sentence aussi rogue que laconique, elle se rasseoit. Si le prisonnier récidive, elle vide ses deux chargeurs sur lui, puis, impavide, elle recharge et se rasseoit.

La Gardienne

FOR 8	CON 7	TAI 12	INT 10	POU 9
DEX 12	APP 7	EDU 3	SAN 00	PVie 10

Compétences : Ecouter 65 %, Trouver Objet Caché 65 %
Arme : Fusil 45 % (90 % à bout portant)
Dommages 4D6/2D6/1D6

Dans la soirée, l'Oncle John vient rendre une petite visite à ses hôtes. Il est escorté par deux Bensaminites qui étreignent des haches avec des sourires de loups. L'un d'entre eux a le bras gauche ravagé de chancres syphilitiques. L'Oncle prend la parole : « Quel dommage que vous soyez tombés à ce moment-là ! (hochant la tête) Cette nuit justement, ce doit être l'apogée de mes expériences ! Je ne pouvais tout de même pas vous laisser vous promener dans les parages et saccager mes plans... Toutes mes excuses ! Votre détention sera courte, je vous le promets. » Si un Investigateur l'interrompt ou pose des questions, il observe une attente polie, pendant qu'un des Bensaminites marche vivement sur lui et le roue de coups de pieds jusqu'à ce qu'il se taise. Si l'Investigateur lui reproche de leur avoir menti alors qu'il était de mèche avec les villageois, ou autre traîtrise, l'Oncle sourit avec douceur, hoche encore la tête, puis se retire. Si les Investigateurs le supplient de les libérer, il sourit encore plus suavement, et leur dit en mentant effrontément (un jet réussi en Psychologie permet de s'en apercevoir) : « Mais certainement ! Je n'aurai plus aucune raison de vous retenir prisonniers lorsque mon expérience aura été menée à son terme... Demain midi, vous serez tous libérés ! » Si les Investigateurs l'ignorent, ou disent quelque chose d'autre, soit il s'en ira, soit il répondra ce que le Gardien estime convenir.

Une ou deux minutes à peine après son départ, il revient, accompagné cette fois de quatre Bensaminites peinant sous le poids d'un énorme bac de métal. Ils le posent sur le sol, bien en dehors de l'atteinte des captifs, puis se reculent. Une forme visqueuse s'élève dans le bac et tous les spectateurs perdent 1/1D8 points de SAN en apercevant le produit de l'expérience réussie de l'Oncle. La créature affecte vaguement la forme d'une pieuvre, avec quatre longs tentacules translucides et une masse centrale informe lui tenant lieu de corps. Mais l'horreur des horreurs, c'est la tête humaine chauve et déformée qui dodeline sur cette masse, avec ses yeux protubérants et son expression béate et stupide. Le monstre commence à dégouliner hors du bac, puis s'arrête, regardant fixement les Investigateurs et Sally. Son visage change d'expression : il semble terrifié ! Et il se coule à nouveau dans le bac...

L'Oncle John a l'air très contrarié. « Peut-être que notre petit ami deviendra plus hardi, l'habitude aidant... Je vais le

laisser avec vous cette nuit, pour qu'il se fasse à vous. Il n'y a pas lieu d'être effrayés... il ne vous fera pas de mal. Il ne se nourrit que de serpents d'eau, de truites et autres petites créatures aquatiques. Aucun danger pour vous, tant que vous ne le mettez pas en colère... Mais ne vous avisez pas de blesser ne fut-ce que le petit bout du moindre de ses tentacules, car vous mourriez tous extrêmement lentement et extrêmement douloureusement ! Je ne lésinerais pas sur les chalumeaux, les tenailles, les clous et les marteaux. Il vaut mieux oublier tout de suite l'idée de nuire à mon expérience de cette façon là !...

« Quand viendra le matin, il devrait être tout à fait accoutumé à votre présence et nous pourrons passer au stade suivant de l'expérience... C'est là que tu interviens, Sally. Avec un peu de chance, tu vas être, sinon la mère, du moins la grand-mère d'une nouvelle race d'êtres vivants. Regarde bien mon protégé : le grand-père, ce sera lui ! » A ces mots, Sally pousse un hurlement, puis perd connaissance. L'Oncle John semble déconcerté... S'il y a des femmes parmi les Investigateurs, il se reprend : « Et bien, ses nerfs sont peut-être trop fragiles... Mais peu importe, vous ferez aussi bien l'affaire (il montre l'un des éléments féminins du groupe), ou même vous (il en désigne une autre). Tout ira bien ! Au revoir !... »

Le problème est clair, à présent. L'Oncle John rôde quelque part dans les entrailles de Celephais ; il se peut qu'il y ait des alliés ou des serviteurs, mais selon toutes probabilités, le roi Kuranes ne tolèrerait aucune activité néfaste ; l'Oncle se trouve donc ici en tant que visiteur, sans doute. A partir de là, c'est au Gardien et aux joueurs de déterminer la tournure à donner au scénario.

L'ONCLE DANS LES CONTRÉES DU RÊVE

L'Oncle ne fomente aucune menée diabolique, ici. Pour lui, les Contrées du Rêve ne sont qu'un lieu de détente, de repos et d'agrément. Il se pourrait qu'après sa mort, lorsqu'il n'aura plus accès au monde de l'éveil, le charme de cette dolce vita soit éventé pour lui, et qu'il se remette à manigancer des plans occultes aussi véreux que ceux qu'il mijote à l'heure actuelle dans le monde de l'éveil, mais ce moment n'est pas encore venu...

Il n'est arrivé que récemment à Celephais. La présence ici des Investigateurs l'emplit de crainte et il va tenter de se dissimuler. Il est tout seul à Celephais, sans ami et sans allié.

Le recours au rêve

Pendant la nuit, la créature se tient sur le rebord de son bac. Elle rampe avec d'infinies précautions vers les pieds de l'un des personnages ; puis, au fur et à mesure que la nuit s'avance, elle s'enhardit au point que chaque Investigateur sent au moins une fois un répugnant tentacule tâtonner et enlacer doucement sa poitrine... Si quelqu'un l'attaque, ou fait seulement mine de l'agresser, elle se replie vers son bac avec une promptitude remarquable, et elle évite cet Investigateur par la suite... Contrairement à ce que les avertissements de l'Oncle John pourraient faire croire, les Investigateurs ne risquent pas de faire grand mal au monstre... Il est dépourvu d'os que l'on puisse briser ; quand à ses organes, ils sont trop mous et caoutchouteux pour être facilement endommagés... S'ils avaient du feu, peut-être, ce serait plus efficace ; mais toutes leurs allumettes leur ont été subtilisées avec le contenu de leurs poches par leurs geôliers. Et puis dans ce cas, il faudrait encore prendre en considération les menaces de l'Oncle...

Plusieurs Investigateurs finissent par sombrer dans un sommeil agité. Depuis que l'Oncle John a mentionné le nom de Celephais, ils doivent bien se douter que ce dernier connaît les Contrées du Rêve. Il se peut qu'ils décident en conséquence d'y faire une incursion dans leurs songes... Si les joueurs n'ont pas cette présence d'esprit, il adviendra simplement que le rêveur le plus ancien se trouve déambuler en songe dans les rues de Celephais, avec ceux des Investigateurs à qui c'est le plus susceptible d'arriver aussi. Si les personnages tentent d'atteindre Celephais en particulier, le Gardien souhaitera peut-être disposer quelques obstacles sur leur parcours : tempêtes en mer, monstres ignobles échappés des Terres Interdites, et autres divertissements. C'est au Gardien d'en déterminer la nature, lui qui connaît ses joueurs suffisamment pour apprécier leur connaissance du terrain et leurs réactions dans les Contrées du Rêve.

Les Investigateurs finissent donc par atteindre Celephais. Ils descendent la Rue de la Rose d'Ivoire ; comme toutes les rues de la cité, celle-ci est pavée d'onyx. Soudain, l'un d'eux aperçoit l'Oncle John, vêtu suivant la mode locale et fier comme Artaban, qui arpente la même artère qu'eux. Presque immédiatement, il les repère également ; une ombre de crainte passe sur son visage et il prend la fuite. Il plonge dans l'ouverture de la porte entrebâillée d'un immense bâtiment et il disparaît dans ses profondeurs. Le temps que les Investigateurs se lancent à ses trousses, il est déjà loin...

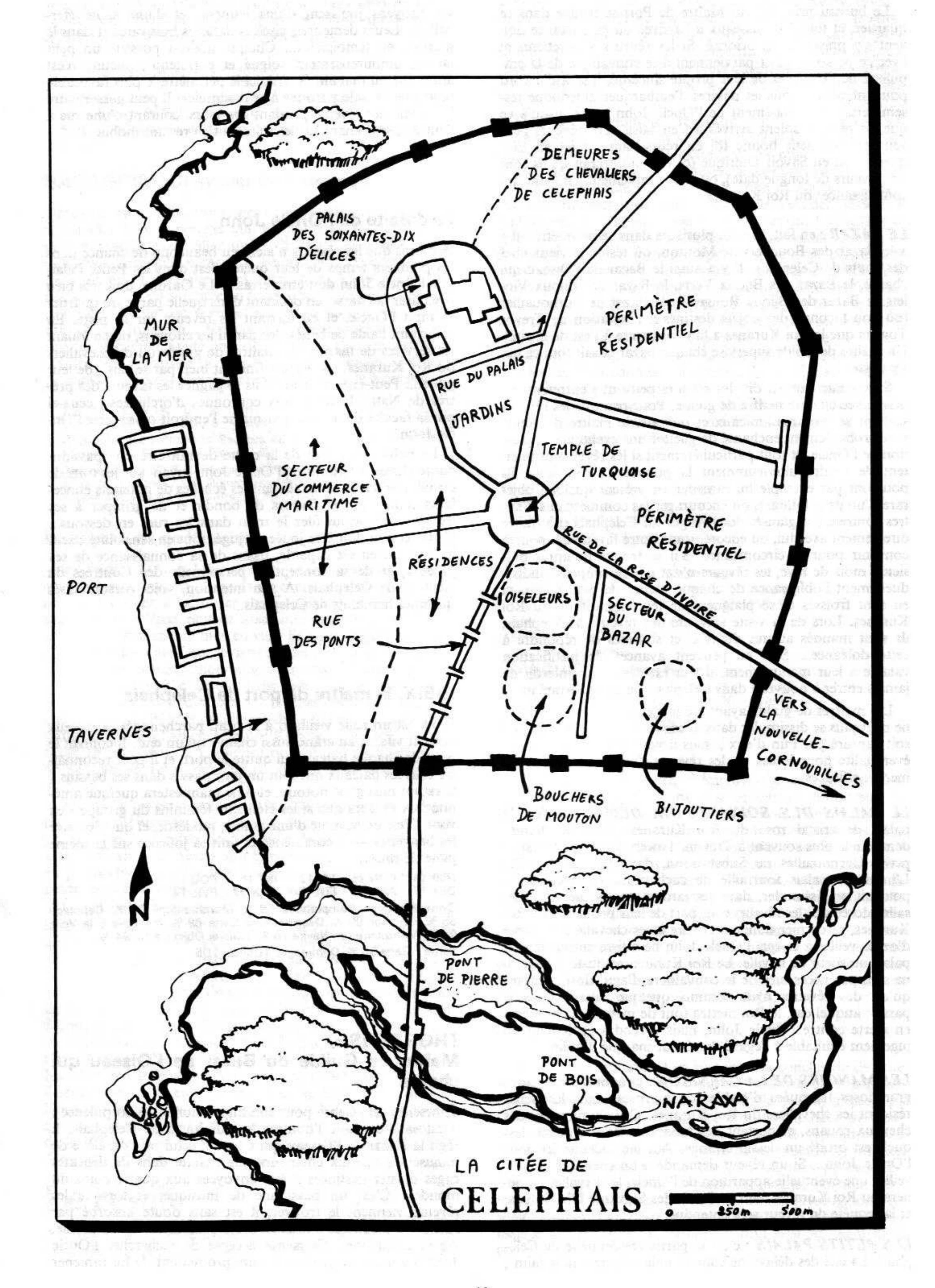
Celephais

La ville se divise en cinq quartiers (voir le plan sommaire de la cité dessiné ci-contre). Les rêveurs devront mettre en œuvre des techniques différentes suivant le quartier où ils recherchent l'Oncle. Le Gardien décidera (et gardera pour lui) dans quelle partie de Celephais se trouve la cachette où se terre l'Oncle John. Quant à ce dernier, s'il réalise que les rêveurs enquêtent dans un quartier particulier pour le trouver, il s'en tiendra désormais à l'écart.

LE QUARTIER DE LA MER : c'est la partie de la ville qui se blottit de part et d'autre du mur de la mer. Elle comprend : les docks et les quais à l'extérieur de la cité, ainsi que les tavernes, les comptoirs commerciaux et les auberges construites dans l'enceinte des remparts à l'intention des marins et des marchands venus des pays lointains. Ces tavernes sont fort joyeuses et aucune n'a mauvaise réputation. Le voyageur avide de plaisirs sordides et de liaisons d'un jour vides d'amour peut aller ailleurs ; il ne trouvera rien de tout cela à Celephais... Au fur et à mesure que l'on gagne le nord de ce quartier, les tavernes s'espacent et des résidences apparaissent ; pour finir, il n'y a plus que des maisons privées.

Ici, les rêveurs vont devoir se séparer, afin de ratisser au peigne fin les tavernes et les auberges en cherchant individuellement des informations sur l'Oncle John auprès des tenanciers et des joviaux aubergistes. Pour chaque jour que les rêveurs consacrent à cette activité, ils ont une chance cumulative de 10 % de tomber justement sur l'auberge où demeure l'Oncle (si toutefois c'est bien dans le Quartier de la Mer qu'il se cache). S'ils se dirigent alors vers sa chambre pour l'appréhender, il les entendra venir, et, un bref coup d'œil par la porte ayant confirmé ses soupçons, il tentera de s'échapper par la fenêtre de derrière. Pour peu que les rêveurs aient été assez prévoyants pour poster un homme à l'extérieur de cette issue, l'oiseau sera pris.

Une autre possibilité pour les rêveurs consiste à pénétrer dans une taverne, et à offrir une récompense aux marins attablés à l'intérieur, en échange de la capture de l'Oncle John. Les marins vont immédiatement se ruer dehors et entreprendre de fouiller le quartier ; ils poursuivront la battue pendant plusieurs jours. L'Oncle John est bien trop finaud pour se laisser prendre par ces lourdauds ; mais cela va le forcer à quitter le Quartier de la Mer et lui en interdire ultérieurement l'accès...



DEMEURES
DES CHEVALIERS
DE CELEPHAIS
PALAIS
DES SOIXANTES-DIX
DÉLICES
MUR
DE
LA MER
PÉRIMÈTRE
RÉSIDENTIEL
RUE DU PALAIS
JARDINS
TEMPLE DE
TURQUOISE
SECTEUR
DU COMMERCE
MARITIME
PÉRIMÈTRE
RÉSIDENTIEL
RUE DE LA ROSE D'IVOIRE
RÉSIDENCES
PORT
OISELEURS
SECTEUR
DU
BAZAR
RUE
DES PONTS
VERS
LA
NOUVELLE-
CORNOUAILLES
TAVERNES
BOUCHERS
DE MOUTON
BIJOUTIERS
N
PONT
DE PIERRE
PONT
DE BOIS
NARAXA
LA CITÉE DE
CELEPHAIS
250m
500m

Le bureau principal du Maître de Port se trouve dans ce quartier, et tous les vaisseaux à l'arrivée ou en partance doivent s'y présenter en priorité. Si les rêveurs s'entretiennent avec ce personnage et parviennent à le convaincre de la crapulerie de l'Oncle et de leur propre sincérité, il sera d'accord pour interdire à tous les navires d'embarquer quiconque ressemblerait au signalement de l'Oncle John, et ce jusqu'à ce que les rêveurs soient arrivés à s'en saisir. Les rêveurs peuvent prouver leur bonne foi en réussissant un jet en Eloquence, ou en Savoir Onirique (ce qui montrerait qu'ils sont des rêveurs de longue date), ou plus simplement, en étant des connaissances du Roi Kuranes.

LE BAZAR : en fait, ils sont plusieurs dans ce périmètre : il y a le Bazar des Bouchers de Mouton, où réside le vieux chef des chats de Celephais. Il y a aussi le Bazar de l'Oiseau qui chante, le Bazar des Bijoux Verts, le Bazar des Bijoux Violets, le Bazar des Bijoux Rouges, et le Bazar de Cornouailles (où l'on façonne des objets destinés à l'imitation de Trevor Towers que le Roi Kuranes a fait construire à l'est de la cité). Un maître de guilde supervise chaque bazar et sait tout ce qui s'y passe.

Si le cœur leur en dit, les rêveurs peuvent s'entretenir en privé avec chaque maître de guilde. Pour peu que les rêveurs sachent se montrer amicaux et ouverts, le maître de guilde sera probablement enchanté de guetter une éventuelle apparition de l'Oncle, et tout particulièrement si les rêveurs promettent de rendre ultérieurement la politesse... Pour cela, ils pourront par exemple lui ramener en présent quelque objet rare d'un pays lointain, ou encourager les commerçants d'autres contrées à organiser des voyages sur Celephais et à traiter directement avec lui, ou encore, toute autre faveur qui pourra convenir pour la circonstance. S'il se trouve qu'après plusieurs mois de rêve, les rêveurs n'ont pas récompensé individuellement l'obligeance de chaque maître de guilde, ceux-ci en sont froissés et se plaignent de leur ingratitude au Roi Kuranes. Lors de la visite suivante des rêveurs à Celephais, ils sont mandés auprès du Roi, et sommés de répondre à cette doléance... S'ils ne peuvent avancer de justification valable à leur manquement, il leur est désormais interdit de jamais entrer à nouveau dans Celephais ou dans Serranian.

Les maîtres de guilde ayant été mis en alerte, l'Oncle John ne peut plus se dissimuler dans le bazar. Il se peut même qu'il soit capturé par l'un d'eux ; mais il vaut mieux garder cette éventualité pour le cas où les rêveurs s'avèreraient sérieusement inefficaces.

LE PALAIS DES SOIXANTE-DIX DÉLICES : c'est le palais de cristal rose du Roi Kuranes. Mais ce dernier demeure le plus souvent à Trevors Towers à présent ; c'est sa petite Cornouailles de Substitution, dans l'est de la ville. L'immense palais fourmille de cachettes où l'Oncle John pourrait se dissimuler, dans les jardins ou les merveilleuses salles dorées. Si les rêveurs font part de leur problème au Roi Kuranes, ce dernier donnera l'ordre à ses chevaliers en livrée d'or de veiller à ce que l'Oncle John ne puisse entrer dans le palais ou sortir de la ville. Le Roi Kuranes est juste et sage. Il ne sera pas nécessaire de le convaincre d'agir ainsi, à moins qu'un des rêveurs n'ait commis quelque vilenie dans le passé ; auquel cas, le Roi mettra tout de même ses chevaliers en alerte contre l'Oncle John, mais il rendra également un jugement équitable à l'égard du rêveur marqué d'infâmie...

LES MANOIRS DE LA GARNISON : ce sont des demeures grandioses flanquées d'étables de marbres, dans lesquelles résident les chevaliers du Roi Kuranes. Ceux-ci montent des chevaux rouans, et portent des tabars de drap d'or sur lesquels est brodé un dessin étrange. Aucune cachette ici pour l'Oncle John... Si un rêveur demande à un chevalier de surveiller une éventuelle apparition de l'Oncle, le chevalier l'amènera au Roi Kuranes, en son Palais des Soixante Dix Délices, et la requête du rêveur sera entendue.

LES PETITS PALAIS : c'est la partie résidentielle de Celephais. La cité des délices ne connaît ni la pauvreté ni la faim ; ses citoyens jouissent d'une jeunesse et d'une santé éternelles... Leurs demeures, ciselées dans les bois rares et dans le marbre, en témoignent... Chaque maison possède un petit jardin, amoureusement soigné et entretenu ; aucune n'est anonyme ou mal aimée... Voici le périmètre le plus favorable pour que l'Oncle y trouve à se dissimuler. Il peut glisser entre les doigts des rêveurs pendant des jours, courant d'une rue à l'autre et se cachant sur les toits tout en restant mobile...

La défaite de l'Oncle John

A moins que les rêveurs n'aient eu beaucoup de chance dans les premiers temps de leur quête, c'est dans les Petits Palais que l'Oncle John doit être terrassé. Le Gardien doit très bien organiser la chasse, en décidant dans quelle partie du quartier se tapit l'Oncle, et en mettant les rêveurs sur sa piste. En sollicitant l'aide de bénévoles parmi les citoyens, ou en louant les services de marins, de maîtres de guilde ou de chevaliers du Roi Kuranes, les rêveurs finiront bien par se saisir de leur gibier... Peut-être pourraient-ils se gagner les faveurs des prêtres de Nath-Horthath aux couronnes d'orchidées ; ceux-ci ont la faculté de deviner par magie l'endroit où se terre l'Oncle John.

Le point culminant de la quête devrait être une passionnante chasse à l'homme : l'Oncle John fuyant sur les toits de cristal miroitants, et escaladant les échelles de minarets étincelants d'or... Et les rêveurs de bondir et de grimper à ses trousses, ou de lui filer le train dans les rues en dessous... Cette section doit être jouée au jugé, tout en sensibilité ; seul le Gardien en est capable, usant de sa connaissance de ses joueurs, et de sa conception personnelle des Contrées du Rêve et de Celephais. A son intention, voici personnalisés quelques habitants de Celephais...

IBBIX, le maître de port de Celephais

Ibbix est un rude vieillard à la peau parcheminée, aux yeux verts et vifs, et au crâne aussi chauve qu'un œuf. Il connaît le nom de chaque bateau qui quitte le port, et il peut reconnaître tous les bateaux qui sont un jour passés dans ses bassins... C'est un misogyne notoire, et il ne manifestera quelque aménité aux rêveurs que si les éléments féminins du groupe s'en vont. C'est un homme d'une grande modestie, et qui réprouve les beuveries — il commence et finit sa journée sur la même pinte de rhum.

FOR 14	CON 16	TAI 12	INT 16	POU 14
DEX 17	APP 10	EDU 8	SAN 72	PVie 14

Compétences : Comptabilité 59 %, Marchandage 73 %, Canotage 85 %, Grimper 80 %, Dessiner une Carte 69 %, Naviguer à la Voile 93 %, Manœuvrer un Navire 76 %, Trouver Objet Caché 94 %.

Arme : Gaffe 56 %, Dommages 1D6+2+1D6.

THORSENSE, Maître de Guilde du Bazar de l'Oiseau qui chante

Thorsense est célèbre pour son impressionnante corpulence ; il est sans conteste l'homme le plus lourd de Celephais. Il régit le Bazar de l'Oiseau qui Chante, celui où l'on élève de minuscules oiseaux chanteurs mis ensuite dans de délicates cages d'osier destinées à être envoyées aux quatre coins du monde... C'est un passionné de musique, et lorsque les rêveurs viennent le trouver, il est sans doute absorbé par l'écoute d'un chœur d'oiseaux dressés à chanter en harmonie. Après discussion, Thorsense accepte de rechercher l'Oncle John à condition que les rêveurs promettent de lui ramener

un jour un oiseau chanteur venu de quelque pays lointain, — du Bois Enchanté, par exemple... à moins qu'ils ne lui offrent un œuf de shantag du Plateau de Leng...

FOR 8 CON 12 TAI 20 INT 15 POU 17
DEX 7 APP 12 EDU 12 SAN 81 PVie 16

Compétences : Comptabilité 77 %, Marchandage 99 %, Crédit 84 %, Baratin 68 %, Psychologie 62 %.

Sorts : Microcosme de Cristal, Flamme de Lambent, X Vivant, Stabilité.

HARAGRIM, Chevalier de Celephais

Haragrim est l'un des capitaines de chevalerie de Kuranes. Il chevaucha dans le cortège qui, un jour déjà fort ancien, se mit en marche pour aller quérir Kuranes et le ramener à Celephais afin qu'il y règne à jamais. Son épée est forgée dans un métal magique transparent comme du cristal ; sa masse d'armes est sculptée en forme de tête de lion. Le principe magique de son épée est qu'aucun poltron ne peut la tirer de son fourreau... Haragrim allie une grande sévérité à une indéfectible loyauté envers Kuranes. Si on lui demande d'aider à la recherche de l'Oncle John, il emmènera séance tenante le solliciteur s'expliquer directement avec Kuranes.

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 12 POU 13
DEX 11 APP 13 EDU 9 SAN 70 PVie 14

Compétences : Premiers Secours 45 %, Monter à Cheval 87 %, Lancer 48 %, Suivre une Piste 61 %.

Armes : Lance 85 %, Dommages 1D10+1+3D6
Epée de Chevalier 73 %, Dommages 1D10+1+1D4
Masse d'Armes 60 %, Dommages 1D10+1D4

Le jugement de Kuranes

Une fois pris, l'Oncle John va implorer son pardon, promettant tout et n'importe quoi aux rêveurs s'ils le relâchent. S'ils semblent enclins à lui régler son compte, il se répandra en menaces — « Vous pouvez assassiner mon être onirique... mon corps sera encore bien en vie ! Et alors, je pourrai venir tourmenter les vôtres, que je tiens encore prisonniers... Aucune mort ne sera assez douloureuse pour vous ! Vous me tenez ici, mais c'est moi qui vous tiens là-bas. Allez, laissez-moi partir ! » Il va sans dire que les rêveurs commettraient une colossale stupidité s'ils décidaient de le libérer. La juste procédure consiste à l'amener devant Kuranes, afin qu'il comparaisse en jugement. Si Haragrim ou quelque autre chevalier de Kuranes se trouve dans les parages, il suggèrera ce mode d'action.

Au cas où les rêveurs auraient la folle inconséquence de ne pas se fier au jugement de Kuranes, tuant ou libérant de leur propre chef leur prisonnier, l'Oncle John, à leur réveil au matin suivant, continuera son horrible expérience. Triste fin en perspective pour les Investigateurs... Enfin, maigre compensation : leurs êtres oniriques leur survivront...

Le jugement de Kuranes est empreint de sagesse. Lorsque la situation lui a été exposée, il rend la sentence : « De peur que ce scélérat » (il désigne l'Oncle) « ne persiste à constituer une menace pour les personnes et la liberté de ces gentilhommes » (il montre les rêveurs) « dans le monde de l'éveil, nous garderons son être onirique en captivité dans les cachots du Temple de Turquoise de Nath-Horthath. Par le présent décret, ordre est donné à nos prêtres de tisser un sort autour de ce criminel : désormais, lorsqu'il voyagera vers le pays du rêve, il sera mis dans l'incapacité de trouver les Sept Cent Marches vers le Profond Sommeil ; en conséquence de quoi il sera forcé de revenir en rêve dans les cachots du temple. Nous garderons ainsi cet ignoble individu en captivité, jusqu'à ce que nos amis (il désigne les rêveurs) nous demandent de le libérer. Ainsi en avons-nous jugé, nous, Kuranes, Roi dans l'Ooth Narjai. »

Le réveil

Au matin, si les Investigateurs ne sont pas parvenus à se saisir de lui dans leurs rêves, l'Oncle John va triompher d'horrible façon... Il poursuivra la mise en œuvre de son odieux projet, en déversant moult enchantements et incantations rituelles sur les têtes de l'infortunée Sally et du monstre répugnant. Après quoi, il les enfermera ensemble dans un placard, en espérant bien que dans quelques mois ils y seront trois, Sally ayant donné naissance au Stade Suivant de ses menées sordides...

Trois de ses hommes reçoivent l'ordre d'emmener les Investigateurs à l'extérieur et de les fusiller. Ces trois personnages choisis parmi les Bensaminites les plus crétins seront accusés du meurtre, et leur arrestation comme leur exécution ne font aucun doute... Mais l'Oncle John n'en a cure. Il reste aux Investigateurs une faible chance de s'évader, lorsqu'ils sont alignés devant leurs trois bourreaux et que les fusils sont pointés sur leurs poitrines. S'ils sont suffisamment rapides, ils peuvent engager un corps à corps désespéré avec leurs exécuteurs, tenter de prendre le dessus afin de leur arracher leurs armes, puis s'enfuir à toutes jambes avant que des renforts ne surviennent... Le danger est grand, bien sûr, car les trois fusils vont cracher le feu alors que les Investigateurs se battront à mains nues avec ceux qui les portent... En outre, les autres Bensaminites vont accourir à la rescousse de leurs amis en l'espace de 2D4 rounds seulement... Quant à Sally, elle est toujours dans son placard, toute à son hideuse intimité avec son exécrable ravisseur... Mais il faut bien s'attendre à quelques revers de fortune lorsqu'on échoue dans ses entreprises dans les Contrées du Rêve...

HESTER, Premier bourreau
FOR 7 CON 6 TAI 10 INT 8 POU 10
DEX 12 APP 10 EDU 2 SAN 00 PVie 8
Arme : Fusil 30 %, Dommages 4D6

LESTER, Deuxième bourreau
FOR 12 CON 10 TAI 9 INT 9 POU 10
DEX 12 APP 10 EDU 2 SAN 00 PVie 8
Arme : Fusil 47 %, Dommages 4D6
Couteau 41 %, Dommages 1D3+1D4

FERGUS, Troisième bourreau
FOR 11 CON 12 TAI 16 INT 10 POU 8
DEX 9 APP 4 EDU 3 SAN 00 PVie 14
Arme : Fusil 38 %, Dommages 4D6
Poing 62 %, Dommages 1D3+1D4

Dans l'autre cas de figure, si les Investigateurs ont réussi à capturer l'infâme Oncle John, il se présentera devant ses prisonniers dès l'aube, et ordonnera à tous les Bensaminites de sortir de la maison. Il déliera ensuite les Investigateurs ainsi que Sally, et les suppliera d'accorder grâce à son identité onirique. Il leur demandera de le suivre jusqu'à une sortie dérobée, par où les Bensaminites ne les verront pas quitter la maison. « Je ne suis pas certain qu'ils me laisseraient vous relâcher aussi facilement... » leur confie-t-il. Dès qu'il est sûr que les Investigateurs ont pris la fuite sains et saufs, il quitte l'état, abandonnant pour toujours Bensamin. Mais s'il croise à nouveau le chemin des Investigateurs, il lui faudra encore filer doux.. car son être onirique est resté prisonnier dans les geôles du Temple de Turquoise de Celephais...

Ouvertures

Plusieurs éléments restent en suspens à la conclusion de cette aventure. Qu'advient-il de Bensamin ? L'Oncle John parviendra-t-il à s'échapper un jour du Temple de Turquoise ? Et l'Expérience ? Devient-il un être errant et fauteur de troubles ? Nous avons laissé au Gardien le soin de répondre à ces questions, car ses réponses et celles de ses joueurs seront bien plus fascinantes que tout ce que nous aurions pu évoquer. Bensamin peut rester dans votre campagne, horrible petit foyer de dégénérescence... A moins que vos Investigateurs ne soient gagnés d'un désir insurmontable de le raser, on peut bien le laisser vivre... il retournera tout seul au néant dans peu d'années.

L'EXPÉRIENCE DE L'ONCLE
FOR 12 CON 29 TAI 22 INT 5 POU 12
DEX 13 PVie 26 Déplacement 7
Arme : Morsure 78 %, Dommages 1D3
Etreinte 90 %, Dommages spéciaux.

L'Expérience étreint deux fois par round grâce à ses quatre tentacules. Dans cette attque par étreinte, le monstre peut se contenter d'essayer d'immobiliser sa victime, tout comme il peut carrément l'étrangler ou la précipiter contre le sol.

L'Expérience est d'un naturel circonspect et craintif vis-à-vis de la nouveauté. Il est loin d'atteindre la perfection, et c'est pour cela que l'Oncle souhaite opérer un croisement entre lui et Sally : il espère engendrer ainsi une lignée plus vigoureuse...

L'élève de Pickman

par
Keith Herber

Un scénario de longue haleine, dans lequel les Investigateurs découvrent que la relation entre rêve et réalité est d'une épouvantable instabilité.

Dans ce scénario, les Investigateurs devraient être familiarisés avec les Contrées du Rêve, les ayant déjà visitées auparavant.

Ils vont tenter dans cette aventure d'épargner à un artiste de Boston, Nelson Blakely, l'horreur du destin funeste qui lui semble réservé... Nelson Blakely fut autrefois élève de Richard Upton Pickman. Les détails de son tourment viendront à la connaissance des Investigateurs à la fois lors de leur enquête dans le monde de l'éveil et au cours de leurs voyages dans les Contrées du Rêve. Ils devront aussi descendre dans les enfers du Monde Inférieur ; là, une goule qui fut jadis Richard Pickman leur enseignera comment affronter la Chose qui se développe sous la calme surface d'un lac aux eaux sombres, et comment la détrurie — cette Chose, c'est l'homologue onirique de celle qui vit et croît dans le lit de douleur de Nelson Blakely...

Informations destinées aux Investigateurs

Un lundi matin, l'un des Investigateurs lit un article dans le journal local, relatant un mystérieux accident survenu à un jeune peintre talentueux, Nelson Blakely. Un exemplaire de cet article (« Un Artiste Local Victime d'un Accident ») est reproduit ci-après ; il y en a un autre dans les aides de jeu. L'Investigateur connaît Blakely, bien qu'ils ne soient pas nécessairement des amis intimes. La nature exacte de cette relation est laissée à l'appréciation du Gardien ; mais n'allez pas déclarer qu'il a été le petit ami ou l'amoureux transi d'une Investigatrice !...

Pendant que l'Investigateur est en train de lire cet article, le téléphone sonne. A l'autre bout du fil, c'est une jeune femme ; elle se présente comme Penny Tilstrom, la fiancée de Nelson Blakely. (Un jet réussi en Savoir ou en Crédit informe l'Investigateur qu'il s'agit d'une jeune héritière dont le nom figure périodiquement dans le carnet mondain.) Sa voix s'altère et elle éclate en sanglots en racontant son histoire.

« J'ai rencontré Nelson à la fin de 192 — (deux ans auparavant). J'étais allée à un petit vernissage dans le North End. Nelson n'était là qu'un inconnu parmi tant d'autres, mais je fus conquise par ses œuvres. J'ai passé la majeure partie de mon temps à bavarder dans son box d'exposant. Avant que je m'en aille, nous avons convenu de nous revoir le lendemain. Il ne se passa guère de temps avant que Nelson s'en vienne habiter sous mon toit. Oh, n'allez pas penser le pire, je vous en prie... Vous ne pouvez pas imaginer... Nous nous aimions... » (sanglots)

« Nelson avait plus d'argent que jamais auparavant. Malgré cela, il devint dépressif et taciturne. Il se brouilla avec ses amis et se mit à négliger ses commandes. Il buvait terriblement et il restait parfois hors de notre maison pendant plusieurs jours d'affilée... Jamais il ne m'a dit où il allait... » (sanglots)

« En dépit de tout, j'ai continué à payer ses fournitures et je l'ai présenté à quelques personnalités influentes. Et bien sûr, il devint connu ; vous avez certainement déjà vu quelques-unes de ses toiles... (c'est seulement vrai si l'Investigateur est un amateur d'art mondain). Pendant un temps, tous les gens d'une certaine classe se devaient de posséder un de ses paysages.

« Nous nous disputions de plus en plus souvent. En janvier dernier, il fit ses bagages et déménagea dans une sordide mansarde à bon marché dans le North End. Il ne répondait ni à mes appels ni à mes lettres ; jusqu'à son accident, je ne

pus le contacter à nouveau... Nelson n'a pas encore repris conscience. Comme il n'a ni argent ni parents, je l'ai ramené chez moi. Mes avocats ont entamé des procédures afin que je sois déclarée son tuteur légal, en attendant qu'il se remette. Je le veille nuit et jour — aucune infirmière ne veut rester ; quant aux médecins, ils ne laissent entrevoir aucun espoir. » (sanglots) « Mais je suis sûre qu'il ira mieux. J'ai vu des signes d'amélioration au fil du temps. Il guérira. J'en suis sûre... »

« Je vous en prie, voulez-vous venir lui rendre visite ? S'il vous voit, s'il vous entend, peut-être s'éveillera-t-il de son coma. Venez vite, je vous en supplie... »

UN ARTISTE LOCAL VICTIME D'UN ACCIDENT

BOSTON — Nelson Blakely, un artiste local, a été découvert inconscient aujourd'hui même dans son appartement de North End. Comme il ne parvenait pas à obtenir de réponse de son locataire, le propriétaire s'était résolu à ouvrir la porte ; c'est alors qu'il vit le jeune peintre, gisant sur son lit avec toutes les apparences de la mort. Emmené aux urgences de Ste Mary, l'artiste n'est pas encore sorti du coma à l'heure où nous mettons sous presse.

La police a écarté l'hypothèse du crime. On ignore depuis combien de temps Blakely a sombré dans l'inconscience, et la cause de ce coma n'a pas non plus été déterminée.

Penny Tilstrom, la célèbre fiancée de Blakely, a revendiqué la garde de l'artiste tombé en catalepsie.

Blakely était connu pour ses peintures caractérisées par un style étrange et onirique...

« Je vous ai appelé parce que ce matin Nelson a gémi, et je l'ai entendu parler dans son sommeil. N'est-ce pas une preuve que les médecins se trompent ? Il peut encore parler, même s'il reste inconscient, et je sais qu'il se rétablira... » (sanglots) « Quoiqu'il en soit, je suis allée voir, et j'ai entendu qu'il marmonnait votre nom. Un téléphoniste a eu l'obligence de me chercher votre numéro...

Informations réservées au Gardien

On peut raisonnablement se fier aux informations que donne Penny Tilstrom. Au cours de leur entretien téléphonique, l'Investigateur devrait rapidement constater qu'à l'évidence, elle en pince encore sérieusement pour Nelson. Si l'Investigateur réussit un jet en Psychologie lorsqu'elle lui raconte comment elle en est venue à le contacter, il percevra que l'histoire n'est pas entièrement vraie. Accusée de mensonge, elle n'en conviendra de bonne grâce que si l'Investigateur a mentionné auparavant qu'il connaît déjà Nelson. Elle se justifie en expliquant qu'elle craignait que la vérité lui paraisse impossible à croire... En réalité, son nom lui a été révélé lors d'un terrible cauchemar... Nelson, tout dégouttant d'eau, se tenait au pied de son lit, gémissant misérablement et sans répit le nom de l'Investigateur. Elle hésitait à révéler ces circonstances tant qu'elle n'était pas sûre de parler au bon interlocuteur, et qu'elle ne savait pas si elle lui inspirerait quelque sympathie...

A l'insu de Penny, Nelson Blakely est victime d'un être nommé Ghadamon, qui demeure tout au fond d'un lac mort dans les profondeurs du Monde Inférieur des Contrées du Rêve. En voyageant dans ces Contrées, Blakely est tombé sur Ghadamon et sa conscience a été capturée par la Chose au sein des eaux. Depuis cette nuit-là, qui fut la nuit du mystérieux accident, le corps de Blakely est asujetti à une lente métamorphose tandis que l'ignoble Ghadamon échange peu à peu son essence avec celle du malheureux rêveur...

Dans le monde de l'éveil, les Profonds savent que la venue de Ghadamon est proche et ils sont prêts à toute éventualité pour la favoriser.

Lorsque les Investigateurs auront mis le doigt sur ce qui se trame derrière l'accident de Blakely, il devrait leur paraître évident qu'il faut faire opposition à Ghadamon. Ils finiront par se rendre compte que la seule façon d'y parvenir consiste à intervenir eux-mêmes dans les Contrées des Rêves...

Nelson Blakely

Enfant trouvé sur les marches d'un orphelinat de New York, Nelson Blakely naquit en mars 1897. Il fut adopté par un couple entre deux âges qui était resté sans enfant. Ces gens lui donnèrent son nom et se chargèrent de l'élever ; ils n'étaient guère fortunés, mais ils le nantirent malgré tout d'une bonne éducation et lui inculquèrent une certaine sensibilité artistique.

Les parents adoptifs de Blakely périrent dans une catastrophe ferroviaire lors de sa dix-neuvième année ; ils lui laissaient un modeste héritage, destiné à assurer ses études au collège. Il entra au Collège de Boston à la fin de l'été 1915, mais l'aridité de l'étude ne tarda pas à l'ennuyer et il quitta l'école avant même que le second semestre se soit écoulé. Il prit alors un appartement miteux dans le vieux quartier de North End.

Dans les cercles artistiques, on l'encouragea à faire fructifier son talent, et bientôt, il se retrouva à vivre et à peindre dans une petite mansarde crasseuse, la majeure partie de son maigre pécule passant sur les toiles, les pinceaux et les pigments... Ce fut pendant ces années qu'il fit la connaissance de Richard Upton Pickman, artiste local de quelque notoriété. Blakely avait manifestement du talent et il devint rapidement le disciple de cet étrange peintre aux thèmes obsessionnels.

Pickman parla à Blakely de la possibilité de se rêver dans un autre monde, dans lequel des scènes étranges et merveilleuses donnaient matière à une inépuisable inspiration picturale. Blakely fut fasciné. Après avoir quitté son maître, Blakely apprit où il pouvait se procurer un ouvrage : Le Livre d'Eibon, texte énigmatique auquel Pickman avait fait allusion.

Il se rendit à l'Université d'Harvard, où se trouvait le volume en question et il eut la chance d'arriver un jour où le directeur de la bibliothèque était absent. Les assistants ignoraient que ce livre était frappé de restrictions exceptionnelles ; ils donnèrent à Blakely la permission de le consulter. Le lendemain, il revint pour achever sa lecture ; mais le directeur était également de retour et Blakely se vit refuser sa requête.

Plusieurs mois plus tard, Blakely lia connaissance avec Adrian Stimson, un mystique ayant quelques notions d'occultisme et qui habitait également dans le North End de Boston. Les deux hommes se trouvèrent des intérêts communs, et Stimson en vint incidemment à mentionner qu'il possédait un ouvrage curieux, intitulé Le Livre d'Eibon. Il savait que la lecture de cet écrit pouvait s'avérer dangereuse, mais il permit cependant à Blakely de le lui emprunter. Grâce au savoir puisé dans ce volume troublant, Blakely put faire sa première entrée dans les Contrées du Rêve.

S'inspirant des visions qui lui étaient apparues dans ces Contrées, Blakely peignit quatre bizarres paysages. Chacun illustrait un sujet différent, mais tous résultaient de voyages dans les Contrées du Rêve. Peu après que Blakely ait achevé le dernier des quatre, il se trouva à court de fonds. L'héritage avait fondu, et pour joindre les deux bouts, Blakely se vit contraint et forcé de vendre les quatre paysages. Adrian Stimson en acheta un, mais les autres furent bradés à des étrangers.

Quelques jours après la dernière de ces ventes, Blakely rencontra Penny Tilstrom et en tomba amoureux. Il vint habiter chez elle et elle assuma ses frais en matériel artistique. Grâce à elle, il fut admis dans les cercles mondains et bientôt il y eut dans ce milieu une réelle demande pour ses travaux. La plupart de ses commandes étaient des portraits, mais tous utilisaient comme toile de fond les étranges paysages et les décors

irréels dans lesquels Blakely excellait. La critique d'art commençait à le considérer d'un œil favorable et son succès allait croissant ; pourtant, il devint déprimé. Il était de plus en plus affligé d'insomnie chronique et cela l'empêchait d'accéder aux Contrées du Rêve. Perdant sa source d'inspiration, il ne put terminer de nombreuses peintures. Une obsession le gagna : il voulait « achever » l'œuvre commencée avec sa première série de quatre toiles. Il quitta Penny et chercha à replonger dans l'univers des rêves en se noyant dans l'alcool prohibé.

L'éthylisme exacerbant son état dépressif, il ne fut pas long à retrouver les Contrées du Rêve, mais ses voyages ne le menaient plus parmi les cités étincelant au soleil de la surface ; désormais, il errait dans les mornes enfers du Monde Inférieur. Au cours de ses heures d'éveil lucide, il entama la réalisation de ce qu'il estimait devoir être son œuvre maîtresse ; une toile immense qui serait la clé des paysages du début. La peinture était encore en cours de réalisation lorsque Blakely, en visitant un mystérieux lac stérile, fut attaqué par les servants de Ghadamon, un Grand Ancien qui vivait sous la surface moirée de cette mare putride. L'être onirique de Blakely fut attiré sous les eaux du terrible lac. Lorsque son corps fut découvert au matin dans le studio verrouillé, il était dans le coma ; ses poumons étaient saturés d'eau saumâtre, toutes les apparences indiquaient que l'homme avait été victime d'une asphyxie. Les médecins diagnostiquèrent d'irréparables dommages cérébraux, dus au manque d'alimentation en oxygène. Mais en dépit de toute raison, Penny Tilstrom s'accroche à l'espoir de le voir se rétablir...

Le calvaire de Nelson Blakely

Pendant l'enquête, d'importants événements surviennent, concernant Penny Tilstrom, Nelson Blakely et les autres. Les actions entreprises par les Investigateurs peuvent modifier ces événements, mais à moins que les Investigateurs ne parviennent à faire barrage à la menace croissante au cours de la semaine, la Chose qui grandit dans le lit achève sa métamorphose et s'enfuit dans les océans du monde réel, annulant toute chance de gain de SAN.

LUNDI : l'intérieur de la maison est dans les mêmes conditions que dans la description fournie au chapitre « La Maison de Penny Tilstrom ». Il faudrait que les Investigateurs effectuent leur première visite à Penny et Nelson ce jour-là.

MARDI : si les Investigateurs rendent visite à Blakely, ils constatent que son corps a considérablement enflé, et que sa peau a viré au bleu foncé. Un examen attentif révèle des gerçures s'ouvrant dans son épiderme ; un liquide clair et poisseux s'en écoule. La vue de Blakely dans cet état coûte 0/1 point de SAN.

La SAN de Penny a chuté à 38. En apparence, aucun changement dans sa personnalité, mais un jet réussi en Psychologie permettra de déceler qu'elle est en état de stress.

MERCREDI : à présent, la peau de Blakely est presque noire. Son visage est enflé à en être méconnaissable. Les crevasses de son épiderme se sont nettement élargies et de nombreuses zones boursouflées et bleuâtres sont disséminées sur son corps. Des pustules jaunes entourent ces taches bleues ; parfois, elles crèvent en libérant un magma graisseux. De temps à autre, Blakely suffoque, toussant du pus qui dégouline de son nez et de sa bouche. Penny essuie stoïquement les souillures.. Il semblerait que Nelson soit devenu plus gros — c'est peut-être une illusion d'optique due à l'énormité de l'enflure, peut suggérer le Gardien. La vision de Blakely occasionne aujourd'hui une perte de 0/1D3 points de SAN.

La SAN de Penny a chuté à 31, et elle frôle parfois l'hystérie. Elle néglige sa tenue, s'enveloppant dans une robe de chambre chiffonnée. Sa chevelure est emmêlée, et des cernes sombres ternissent son regard.

Tard dans la soirée ou tôt le lendemain matin, plusieurs Profonds localisent le studio mansardé de Blakely, et y pénètrent en fracassant la verrière. Ils mettent l'endroit à sac, détruisant toutes ses toiles et tous ses papiers. Si les Investigateurs visitent le studio, ils trouveront des taches humides parmi les diverses épaves, et, flottant par-dessus tout, l'horrible odeur de poisson qui accompagne toujours les Profonds. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet de savoir que des monstres mineurs du Mythe sont passés par là.

JEUDI : Blakely est énorme. Il pèse au moins 150 kg. L'enflure s'est accentuée et son cou a presque disparu. Les crevasses qui vont toujours s'élargissant sont à présent scellées par une croûte : le liquide qui s'en échappait, coagulé... Les cheveux tombent par poignées ; les zones bleuâtres et boursouflées sont devenues de gros bubons qui palpitent au toucher. Voir Blakely amène maintenant une perte de SAN de 0/1D4.

La SAN de Penny est de 24. Elle a maigri, elle est hagarde... Elle commence à insister à présent sur le fait qu'elle entend des rôdeurs autour de la maison, la nuit. Le signe le plus consternant que sa SAN vascille est son entêtement à voir Nelson aller mieux...

VENDREDI : Blakely atteint les 200 kg. Ses bras et ses jambes ne sont plus que d'énormes boudins de chair noircie. Les horribles bubons ont éclaté, révélant de petites têtes ressemblant à des animaux déformés, atteignant la taille de petits pamplemousses. Ces têtes dévorent voracement la chair qui les entoure, et ne prêtent aucune attention aux observateurs, à moins qu'on ne les touche, auquel cas elles grognent et montrent les dents à l'importun, à moins qu'elles ne lui crachent au visage une pleine bouchée de sang et de viande à demi-mâchée. La perte de SAN est à présent de 1/1D8.

La SAN de Penny en est actuellement à 17 ; il devient manifeste qu'elle a presque perdu l'esprit. Elle continue à prétendre qu'elle entend des voix la nuit à l'extérieur de la maison.

SAMEDI : la chambre du malade est saturée d'un remugle douceâtre et écœurant. Lorsque les Investigateurs s'approchent du lit enclos dans ses rideaux, un gros agglomérat de substance visqueuse en tombe, atterrissant sur le plancher avec un bruit mouillé parfaitement dégoûtant. Des gargouillements résonnent derrière les rideaux ; s'ils choisissent de les tirer, ils découvrent une masse énorme et informe de mucus brun et bleu qui doit bien peser 300 kg. Les têtes voraces sont toujours là, mais à présent, elles se tiennent tranquilles. De longs pseudopodes visqueux et fibreux se sont formés, s'attachant aux colonnes du lit et au dais qui le surmonte, en un treillis inextricable de chair dégoulinante et inhumaine. Voir l'horreur coûte 1/1D10 points de SAN.

La SAN de Penny a dégringolé à 10 : elle est folle à lier... mais elle n'et pas dangereuse, ni pour elle-même, ni pour autrui. Elle raconte qu'au cours de la nuit dernière, de vieux amis de Nelson leur ont fait la surprise d'arriver sans prévenir. Elle n'a pas retenu leurs noms, mais c'était à cause de l'accident de Nelson qu'ils étaient venus. D'après elle, ils étaient absolument charmants, et tous avaient convenu de la nette amélioration de l'état de Nelson.

Ces visiteurs, c'étaient six Profonds ; ils avaient investi la maison à la nuit tombée pour surveiller la croissance de la Chose qui occupait la chambre du malade. C'est une canalisation d'égout qui a permis aux Profonds d'accéder à cette partie de la ville. Leur intention est de prêter main-forte à Ghadamon lorsqu'il sera arrivé à maturité pour son voyage vers la mer. Penny s'était plainte d'entendre des vagabons au cours des nuits précédentes : de fait, c'étaient eux ; mais cela, elle ne l'a pas réalisé. La chambre porte les marques flagrantes de leur passage : algues, vase, etc.

DIMANCHE : la métamorphose de Ghadamon est désormais à son terme. Le lit s'est écroulé sous sa demi-tonne pendant la nuit ; mais le baldaquin est encore en place. La créature repose tranquillement, respirant lentement, et attendant que les Profonds viennent la guider vers la mer. Ces derniers

GHADAMON *(Grand Ancien à l'état larvaire)*

Description : Ghadamon est composé essentiellement d'une substance glaireuse d'un brun bleuâtre. A terre, il se déplace laborieusement, en se traînant à l'aide des pseudopodes visqueux et fibreux qu'il tire de sa masse et qu'il colle aux objets qui l'entourent. Il est constellé de pustules qui croisent et enflent avec une diabolique rapidité, pour éclater en émettant un gaz délétère, ou en laissant suinter une répugnante humeur poisseuse (cette dernière étant souvent promptement récupérée par un orifice voisin qui l'aspire bruyamment). Plusieurs objets difformes faisant penser à des têtes flottent dans le corps de Ghadamon, faisant surface de temps à autre pour jeter un coup d'œil. Son poids excède la demi-tonne à l'heure actuelle, mais il est appelé à devenir bien plus important lorsqu'il aura été escorté jusqu'à la mer par les Profonds, et que ces derniers l'auront installé dans la Demeure de Ghadamon.

Culte : il n'en existe aucun. Jusqu'à présent, Ghadamon n'a hanté que son lac dans les Contrées du Rêve, attendant que l'heure soit venue pour rallier le monde de l'éveil. C'était à l'origine un produit de la science des Fungi de Yuggoth.

Notes : à moins qu'il ne soit agressé, Ghadamon ne représente pas une menace directe à l'égard des Investigateurs. Bien qu'il ait conscience de ce qui l'entoure, il ne se préoccupe que d'atteindre l'océan. Il ne se mettra à tuer que si une attaque ou un obstacle contrecarrent ce dessein impérieux.

Si Ghadamon passe à l'attaque, il peut émettre ID10 pseudopodes par round. Ses « bras » fibreux se collent à celui qu'ils frappent. Au round suivant, Ghadamon draine la victime vers ses multiples têtes flottantes. Le malheureux ne peut s'arracher à l'étreinte du pseudopode que s'il peut surpasser la FOR de la substance adhésive (10). S'il est collé à plusieurs pseudopodes, leurs FOR s'additionnent, et c'est leur somme qu'il doit vaincre en un seul jet. Par exemple, deux pseudopodes auront une FOR de 20.

Une fois que la victime est attirée contre Ghadamon, un jet en 1D6 détermine le nombre de têtes qui peuvent l'atteindre à chaque round, chacune occasionnant 1D3 point de dommages par morsure. Les têtes ne peuvent blesser que les victimes qui sont en contact avec Ghadamon.

GHADAMON

Caractéristiques :

FOR 45
CON 40
TAI 35
INT 20
POU 40
DEX 18
PVie 38
Déplacement 2/6 en nageant

Arme	*Att. $*	*Dommages*
Pseudopode	55 %	adhère
Morsure	100 %	1D3

Armure : aucune, mais les armes ne lui infligent que des dommages minimes. Ghadamon peut régénérer 5 points de dommages par round. Sa surface visqueuse le protège contre la plupart des dommages dus au feu et à la chaleur. Seule une chaleur très intense et prolongée pourrait le blesser (incendier la maison, par exemple, serait efficace).

Sorts : Contacter un Servant de Ghadamon. Ce sort ne peut être lancé que dans les Contrées du Rêve, aux environs du lac stérile qui fut l'antre de Ghadamon. Au fur et à mesure qu'il parvient à maturité, Ghadamon peut en apprendre d'autres.

Perte de SAN : 1D3/1D20.

arrivent à huit heures du soir, et Penny les fait entrer lorsqu'ils se présentent à la porte de service. S'il y a des Investigateurs dans la maison lorsque les Profonds font irruption, Penny introduit les ignobles êtres amphibies dans la pièce où ils se trouvent, afin de les présenter à ses hôtes...

La SAN de Penny n'est plus que de 5. Lorsque Ghadamon descend les escaliers avec l'assistance des Profonds, elle perd les quelques points qui lui restaient si elle le voit. Elle s'asseoit alors dans un coin, le regard figé, perdue dans des radotages insensés : elle espère que Nelson ne va pas rester trop tard en ville avec ses amis...

Eléments dramatiques supplémentaires

Le Gardien peut insérer à son gré dans cette aventure des rencontres avec les occultistes qui gravitent autour d'Evelyn Bancroft, sans toutefois perdre de vue les grandes lignes de leurs aspirations, détaillées dans la description du groupe. Ils peuvent même se trouver dans les parages lorsque les Profonds font leur apparition. Ils n'ont aucune connaissance du Mythe, et de surcroît, leur SAN est généralement très faible ; aussi, ils s'enfuieront ou deviendront fous à la vue des monstres amphibies. Quant aux Profonds, ils n'ont aucune raison de ne pas attaquer les occultistes s'ils se mettent en travers de leur chemin. Les Investigateurs pourraient bien trouver matière à des soucis supplémentaires en découvrant dans la propriété Tilstrom le cadavre mutilé d'un disciple d'Evelyn...

Si les Investigateurs ont acheté ou volé la peinture appartenant à Jacob, ce dernier apparaîtra à intervalles réguliers, toussant et reniflant, et se répandant en plaidoyers désespérés pour récupérer son trésor. Au Gardien de déterminer le moment exact de ces rencontres, mais Jacob sera particulièrement intéressant à utiliser si les Investigateurs évoluent dans une réception mondaine, ou dînent dans un restaurant élégant, en somme, en toute occasion où le pauvre bougre peut les embarrasser avec efficacité.

La maison de Penny Tilstrom

Cette demeure est située dans un quartier en vogue de la ville ; si les Investigateurs n'avaient pas déjà reconnu en Penny Tilstrom une jeune femme mondaine et fortunée, la vue de sa maison devrait les édifier.

Penny accueille les Investigateurs à la porte ; elle est encore fort enjouée et ravie de voir ses visiteurs. Elle est vêtue d'une coûteuse robe d'intérieur et porte quelques bijoux. Les Investigateurs découvrent bientôt qu'elle ne quitte plus la maison sous quelque prétexte que ce soit, estimant qu'elle doit être présente sans relâche au cas où Nelson aurait besoin d'elle. Lors des visites suivantes, Penny porte exactement la même tenue, jour après jour...

Penny s'empresse de répondre à toutes les questions avancées par les Investigateurs dès qu'elle est convaincue qu'ils souhaitent aider son fiancé. Elle caresse l'espoir que Nelson se réveille si l'Investigateur qu'il connaît monte lui parler. Cette éventualité la préoccupe fort, et elle formulera sa requête dès le début de la conversation.

A l'étage, dans une chambre qui jouxte celle de Penny, la forme immobile de Nelson Blakely repose sur un lit à baldaquin entouré de rideaux. Penny conduit les Investigateurs (et toute personne qui a manifesté l'intention de monter) à son chevet, et sans autre forme de cérémonie elle tire vivement les tentures. Chaque Investigateur perd 0/1 points de SAN devant le spectacle...

Blakely est vêtu d'un luxueux pyjama de soie bleue. Son visage est enflé et sombre. Ses lèvres, tuméfiées et noirâtres ; sa langue sort de sa bouche. Ses yeux sont clos, et les draps se soulèvent lentement, mus par sa laborieuse respiration. Ses

mains ont viré au violet sombre, avec des ongles intégralement noirs. L'Investigateur qui connaissait Blakely auparavant remarque combien il est devenu lourd, lui qui était si mince, depuis la dernière fois qu'il l'a vu. Il a l'air de peser plus de 100 kilogrammes, à présent... S'il en fait la remarque, Penny convient qu'elle a été surprise de voir combien il prenait du poids depuis qu'il était revenu chez elle. Mais elle dit aussi que le médecin l'a prévenue : ses blessures pourraient bien le faire un peu enfler.

Si pour quelque raison un Investigateur tente d'ouvrir les yeux hermétiquement clos du malade, il s'aperçoit avec horreur que les paupières se sont soudées, et il perd 0/1 point de SAN en réalisant cela.



Penny Tilstrom

Il va sans dire que Blakely ne répond à aucune sollicitation des Investigateurs, au grand désespoir de Penny...

Penny ne manifeste aucun dégoût vis-à-vis de l'apparence de Blakely. Elle s'y est peut-être accoutumée, mais elle aurait tout de même dû prévenir les Investigateurs avant de rejeter les rideaux...

Si on lui demande des détails sur les conditions mentales et émotionnelles de Blakely avant son accident, elle répond qu'il était toujours prompt à perdre son sang-froid ; mais elle tempère sa réponse en remarquant que la plupart des artistes ont une mentalité d'écorché. D'ailleurs, Nelson n'avait jamais usé de violence ou de menaces. Elle ajoute qu'au fil du temps, une idée était devenue chez lui de plus en plus obsessionnelle : retrouver pour les racheter les quatre tableaux qu'il avait vendus avant leur rencontre. Penny ne les avait jamais vus, mais Nelson lui avait affirmé qu'ils surpassaient de très loin tous ses autres travaux... Il n'avait réalisé que récemment à quel point ces œuvres pouvaient être capitales, et il désirait compléter la série avec une dernière toile immense, destinée à devenir l'argument central de l'ensemble.

Penny peut fournir aux Investigateurs le nom et l'adresse de l'hôpital où Blakely a été soigné. Il leur sera loisible d'y rencontrer le médecin qui s'en est occupé dès son arrivée aux urgences. Elle peut également leur indiquer le nom de l'officier de police qui fut chargé d'enquêter sur son accident. Il s'agissait du Commissaire Anthony Ehrling. Enfin, elle a l'adresse de la mansarde dans laquelle l'artiste vivait au moment de l'accident, ainsi qu'une clé pour y entrer ; il semblerait qu'elle ait payé par avance le loyer pour les trois mois à venir.

Penny est à cent lieues de penser à faire une offre dans ce sens, mais au cas où les Investigateurs réclameraient des honoraires, elle irait jusqu'à leur octroyer $ 35 par jour pour chacun et ce sans discussion. Mais s'ils se montrent plus gourmands, elle se mettra à marchander.

PENNY TILSTROM

FOR 9	CON 9	TAI 9	INT 13	POU 11
DEX 12	APP 15	EDU 12	SAN 45	PVie 9

Compétences : Marchandage 55 %, Botanique 35 %, Crédit 85 %, Conduire Automobile 55 %, Monter à cheval 75 %, Chanter 55 %, Nager 45 %.

Langues : Parler/Lire le Français 45/25 %.

Le commissariat de Police

Les Investigateurs constatent en s'y rendant que le Commissaire Ehrling est en vacances pour deux semaines en dehors de la ville. Si l'un des personnages réussit un jet en Droit ou en Eloquence, il sera autorisé à prendre copie du rapport d'enquête (ce rapport est reproduit ci-après, ainsi que dans les aides de jeu).

LE RAPPORT DE POLICE SUR L'AFFAIRE NELSON BLAKELY

...appelés sur les lieux au 112 de l'avenue Folger par Andrew Mallin, propriétaire de l'immeuble. A l'arrivée des enquêteurs, ce dernier se trouvait dans l'appartement aux côtés du corps inerte d'un homme qu'il a identifié ultérieurement comme étant Nelson Blakely. Un premier examen a révélé que les poumons de la victime étaient pleins d'eau. Une ambulance a été appelée. La respiration artificielle a été appliquée, sans résultat apparent.

L'enquête a montré que l'appartement était solidement verrouillé de l'intérieur, et qu'il n'y avait aucun signe d'effraction. Les vêtements de la victime étaient trempés d'eau, ainsi que le lit sur lequel elle reposait. Cette eau était salée. Sa provenance n'a pas été déterminée.

L'Hôpital

En arrivant en salle des urgences, là où sont conservés les registres concernés, les Investigateurs font la connaissance du médecin qui a pratiqué le dernier bilan de santé de Blakely avant que l'établissement ne le confie aux soins dévoués de Penny Tilstrom. Le Docteur Abraham Forrest est un homme franc et ouvert. Il déclare aux Investigateurs qu'il a examiné le patient dès son arrivée à l'hôpital, vers 11 heures du matin. Celui-ci ne respirait plus et il s'est avéré que ses poumons étaient saturés d'un liquide transparent : de l'eau de mer, apparemment. Forrest, qui n'avait pas encore pris connaissance du rapport de police, présumait qu'il avait affaire à quelqu'un qui venait tout juste d'être repêché dans le port et il fit drainer l'eau et appliquer la respiration artificielle. Le pouls du noyé se remit à battre et il recommença à respirer ; mais le médecin craint fort que le manque d'oxygène temporaire n'ait irréversiblement altéré le cerveau. Deux jours plus tard, Blakely était toujours inconscient et Miss Tilstrom fut autorisée à l'emmener. Les pronostics de Forrest sont pessimistes ; il a le sentiment que le malade n'a aucune chance d'amélioration. Il a bien essayé de le faire admettre à son ange gardien, mais Miss Tilstrom n'a rien voulu entendre... ❞

Le studio de Blakely

Le studio de la victime se trouve tout en haut d'un immeuble de cinq étages dans un quartier miteux de la ville. Après avoir péniblement escaladé cinq volées de marches étroites et crasseuses, les Investigateurs mettent pied sur un palier exigu menant à une porte verrouillée. Derrière cette porte, une grande pièce unique, chichement meublée d'un lit et d'une chaise de bois. Des rouleaux de toile, des châssis, des esquisses, des pinceaux et autres fournitures d'artiste gisent pêle-mêle. Au centre de l'atelier, un chevalet soutient une grande toile masquée par une bâche. Si la visite a lieu de jour, la clarté que laisse passer la verrière est plus vive que nécessaire.

C'est dans ce lit élimé et souillé que fut trouvé Blakely. Si un Investigateur inspecte la literie, il détecte des traces d'un dépôt blanc et cristallin sur les oreillers. Un jet réussi en Chimie permet de constater qu'il s'agit de sel marin (provenant de l'évaporation de l'eau qui a débordé des poumons de Blakely). Si un Investigateur réussit un jet en Trouver Objet Caché alors qu'il examine les coussins, il déniche un petit fragment de feuille verte desséchée. Un jet en Botanique permettra l'identification : c'est du varech. Au cas où un Investigateur aurait l'idée de regarder sous le sofa, il y trouverait également une réplique de quinze centimètres d'un talisman Egyptien, présentant elle aussi des fragments de varech collés sur sa surface.

La comptabilité de Blakely gît parmi les diverses boîtes qui jonchent le sol — ce n'est en fait qu'une grande enveloppe de papier bulle, dans laquelle est fourré un tas de papiers dans le plus grand désordre. Il faut bien deux heures pour mettre au clair ce fouillis qui remonte à plusieurs années, à moins de réussir un jet en Comptabilité, auquel cas le tri n'est plus qu'une affaire de minutes. La plupart de ces paperasses sont sans intérêt, à l'exception de quatre reçus enregistrant le détail des ventes des paysages de Blakely. (Ces documents figurent dans les aides de jeu.)

Dans une autre boîte, les Investigateurs dénichent la correspondance personnelle de l'artiste. Certains passages figurant dans une lettre écrite par un sculpteur local, Robert Baldridge, présentent un intérêt tout particulier (voir l'encadré ci-après ; une copie de cette lettre se trouve également dans les aides de jeu). Baldridge fera encore parler de lui dans cette aventure... Au fond de la boîte, il y a aussi une enveloppe brune qui contient une lettre jaunie accompagnée d'une petite photographie représentant Pickman, le maître de Blakely (voir l'encadré suivant pour la missive et la photographie ; ces documents figurent de même dans les aides de jeu).

LA LETTRE DE BALDRIDGE

Mon Cher Nelson,

Vraiment, je n'arrive pas à croire que tu prennes cette histoire de rêves tellement au sérieux ! Bien sûr, bien sûr, nous avons tous plus ou moins exploité une image rêvée pour donner un coup de pouce à l'inspiration... A dire vrai, mes dernières sculptures suivent une ligne dont l'idée m'est venue dans un rêve... Mais de là à s'en remettre complètement à l'activité onirique comme unique source d'inspiration... tu ne me feras pas admettre que tu y crois réellement ! Et d'ailleurs, je ne recommanderais le procédé à aucun artiste digne de ce nom ! Et ces sornettes, à propos d'une conversation avec Pickman ? On dirait que tu lui as parlé hier... Mais enfin, le type a disparu depuis des années ! Et si tu veux mon opinion, il a dû se suicider.

Quant à la vertu prémonitoire du rêve... On dirait que tu n'as jamais rien lu ! Tu ne connais donc pas Freud ? Mais peut-être que tu n'en as même pas entendu parler, de la façon dont tu te terres : dans le sale petit trou que tu t'es creusé... Peu importe, tout cela est bon pour les sorciers guérisseurs et les barbares primitifs, et Dieu merci, nous n'en sommes plus là de nos jours. Salutations sceptiques...

Roger Baldridge.

Les Investigateurs peuvent désirer jeter un œil sur la toile dissimulée. Qu'ils retirent carrément le tissu qui la recouvre, ou qu'ils se contentent de regarder dessous, le résultat sera le même : une perte de 0/1D2 points de SAN. La peinture est loin d'être achevée. L'arrière-plan, d'inspiration surréaliste, a été brossé en premier. La scène représente un lac parfaitement immobile, entouré de ruines de temples antiques : colonnes brisées et statues étrangement décapitées. Le morne lac force l'attention de l'observateur comme une menace latente. Un jet réussi en Savoir Onirique révèle que ces lieux se trouvent quelque part dans les abîmes obscurs de l'horrible Monde Inférieur des Contrées du Rêve. Dans le lointain, on aperçoit des Pics de Throk.

LA LETTRE DE PICKMAN

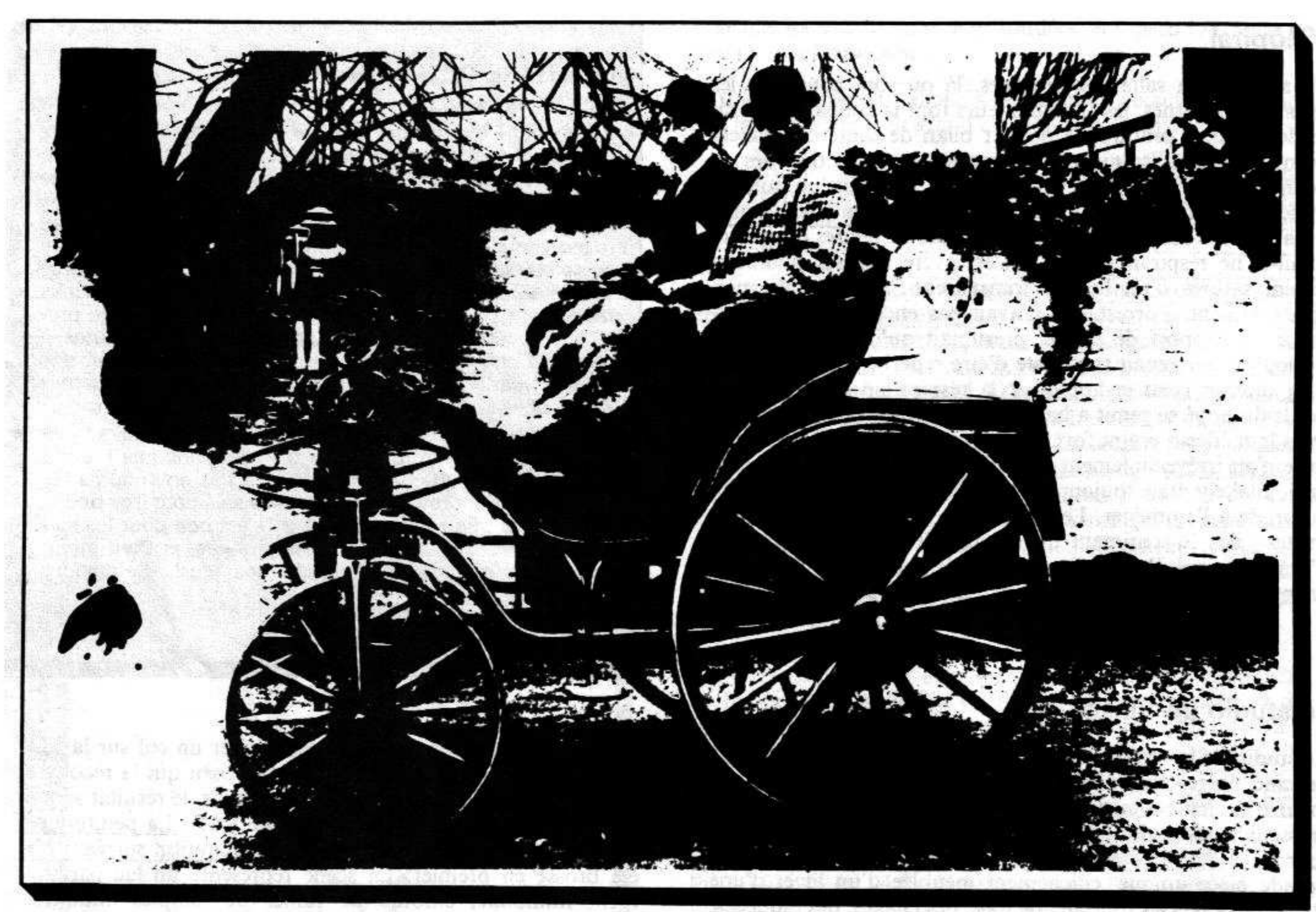
...et c'est ainsi que pour des raisons de santé j'ai résolu de me retirer, en quelque sorte, et de m'en aller de la région de Boston, probablement pour toujours. Vous savez comment m'atteindre là où je serai... Venez souvent me rendre visite ; mais surtout, n'oubliez pas de porter le signe d'Egypte lorsque vous viendrez ! Je joins une photographie de moi (et de mon ami Eliot) prise il y a déjà quelque temps, lorsque ma santé était meilleure.

Sur la piste des peintures

Les reçus ne sont pas numérotés, pas plus qu'ils ne mentionnent les dates de vente des tableaux. Il n'y figure que les noms et adresse des acheteurs. L'ordre dans lequel les joueurs s'en occuperont est indifférent ; il n'existe aucune raison particulière pour enquêter sur l'un d'entre eux en priorité.

Les quatre œuvres picturales produisent le même effet lors de la première vision de leurs paysages oniriques : une étrange sensation de répulsion et la perte de 0/1 point de SAN.

Au cas où vos Investigateurs seraient un peu demeurés, et négligeraient de rechercher ces peintures, Penny Tilstrom se chargerait de le leur suggérer, dans l'espoir que Nelson guérisse en les retrouvant...



Photographie de Pickman (à droite) en compagnie d'un ami

L'ancienne Yuggoth

Reçu

Titre : *L'Ancienne Yuggoth*
Vendu à : A. Stimson
3112 Huntigton Ave., 319.

A la lecture de ce nom, un Investigateur réussissant un jet en Occultisme subodore qu'il s'agit probablement d'Adrian Stimson, un étudiant en sciences occultes qui écrit parfois quelques articles dans des magazines. Sa réputation locale est relativement bonne (tout au moins, en ce qui concerne les occultistes) ; il n'est pas associé à des individus trop excentriques. Ses études sont une science à ses yeux et non une sublime quête d'arcanes mystérieux...

En se rendant à l'adresse figurant sur le reçu, les Investigateurs trouvent un immeuble résidentiel d'un standing moyen, situé dans un quartier de classes très moyennes. Ils ont l'heureuse surprise de trouver un ascenseur dans l'entrée exiguë, ce qui leur épargne de grimper à pied jusqu'au quatrième étage, au prix d'un pourboire pour le liftier. Un coup discret à la porte d'Adrian Stimson et une voix claire s'écrie à l'intérieur : « Qui est là ? » La plupart des réponses s'avèrent satisfaisantes et la porte s'ouvre sur un homme mince et de haute taille, entièrement vêtu de noir contrastant avec son teint pâle. Si les Investigateurs mentionnent l'accident de Blakely, il les invite à entrer pour en parler. Après que ces derniers se soient installés sur le lit et les sièges du petit trois pièces, ils ont le loisir d'examiner l'endroit pendant que leur hôte s'affaire dans la cuisine pour préparer du thé ou du café.

L'appartement est surchargé. Des livres recouvrent la majorité des murs et un grand bureau de bois obstrue complètement une extrémité de la piée. Le dessus en est encombré par des livres ouverts, des feuilles volantes et une machine à écrire usagée. Clichés : sur un coin de la table de travail, un crâne humain sert de bougeoir, et un hibou empaillé perché sur une branche accumule stoïquement la poussière. D'autres curiosités sont exposées : un lézard séché posé sur une étagère de livres, un petit serpent lové sur lui-même dans un flacon de formol, nombre de petites sculptures et autres objets étranges. Les ouvrages sur les rayons sont principalement des travaux historiques et occultes, mélangés à une collection impressionnante de nouvelles Russes traduites en Anglais.

Une peinture est suspendue à un mur : c'est un curieux paysage désertique, dans lequel le sol est jonché de cristaux aux formes aiguës. Dans le lointain, on aperçoit un mystérieux temple étranger. Pas de titre, mais une signature : N. Blakely. Stimson ne tarde pas à venir s'asseoir parmi ses invités.

Stimson étire sa maigreur sur plus d'un mètre quatre-vingt, et sa coutume de se vêtir de noir accentue cet effet dégingandé. Sa chevelure qu'il porte longue est également aile de corbeau et ses yeux sombres semblent luire d'un éclat surnaturel. Il rit rarement et d'ordinaire, en un moment où personne d'autre ne le fait.

ADRIAN STIMSON

FOR 10 CON 11 TAI 14 INT 17 POU 18
DEX 11 APP 12 EDU 14 SAN 60 PVie 13

Compétences : Anthropologie 20 %, Archéologie 15 %, Astronomie 25 %, Botanique 25 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Esquiver 22 %, Histoire 80 %, Hypnose 85 %, Bibliothèque 60 %, Occultisme 80 %, Pharmacie 35 %, Psychanalyse 15 %, Psychologie 65 %, Zoologie 20 %.

Adrian Stimson a fait la connaissance de Nelson Blakely dans un café, deux ans auparavant. Les deux hommes se

découvrirent des intérêts communs pour les choses du surnaturel et se revirent maintes fois pour converser. Lors d'une de ces rencontres, Blakely évoqua incidemment sa vaine tentative pour avoir accès au Livre d'Eibon de l'Université d'Harvard. Stimson dit alors à Blakely qu'il possédait un ouvrage anonyme qui ressemblait fort à celui qu'il venait de décrire. Il lui prêta son exemplaire, et grâce à cette inspiration, le peintre devait créer les quatre toiles à la recherche desquelles les Investigateurs sont lancés à l'heure actuelle. Stimson déclare que Blakely ne lui a jamais rendu le volume. (C'est un mensonge : Stimson est maintenant effrayé du pouvoir de ce livre et il ne souhaite pas le prêter sans discernement. Il le conserve soigneusement dans la table de nuit qui se trouve au chevet de son lit.)

Blakely était pressé par des circonstances financières désastreuses, explique Stimson : il fut forcé de vendre ses tableaux, bien que haïssant l'idée de s'en séparer. Stimson en acheta un ; c'était le dernier de la série, mais pas le dernier vendu. Le voici à présent suspendu à ce mur. L'ouvrage est intitulé : « l'Ancienne Yuggoth. » Stimson n'a vu Blakely qu'une ou deux fois durant les six derniers mois, et chaque fois, il lui a paru nerveux et surmené. Blakely avait perdu beaucoup de poids et sa conversation revenait incessamment au fait qu'il devait racheter les quatre paysages. Stimson lui assura qu'il était d'accord pour lui revendre la toile dès qu'il voudrait, mais conseilla vivement à Blakely de prendre des vacances et d'oublier un peu ces peintures pour quelque temps...

Si les Investigateurs ont la présence d'esprit de lui soumettre les autres reçus, celui qui porte le nom d'E. Bancroft lui inspire quelque commentaires. Il explique qu'il s'agit d'Evelyn Bancroft, une autre occultiste qui habite à l'autre bout de la ville. Il leur conseille de se tenir sur leurs gardes avec cette femme, car elle est entourée de toute une bande de disciples. D'après lui, ces derniers sont « dérangés », et leur groupe peut représenter une réelle menace.

Nelson est quelque peu paranoïaque. Si les Investigateurs veulent qu'il se livre d'avantage, il leur faudra réussir un jet en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu pour rassurer Stimson en lui montrant qu'il est en présence d'amis bien informés. Il ajoutera peut-être alors quelques informations, au gré du Gardien.

Stimson est convaincu qu'il est arrivé quelque chose de mystérieux à l'artiste, quelque chose qui n'est pas de ce monde... Il a beau être passablement versé en matière d'occultisme, il ne possède qu'une connaissance superficielle du Mythe de Cthulhu, provenant principalement de l'exemplaire sans titre du Livre d'Eibon qui est en sa possession. Il a le sombre pressentiment que la tragédie qui a terrassé Nelson Blakely a un rapport avec cet ouvrage ; bien qu'il ait initialement prétendu que ce dernier n'était jamais revenu entre ses mains, il se peut qu'à présent il admette le contraire.

Par ailleurs, Stimson a fait une découverte concernant le tableau « L'Ancienne Yuggoth ». Faisant appel à des techniques d'autohypnose pour tenter d'accomplir le voyage interplanétaire, il est parvenu une fois à entrer dans la scène peinte qui est sur son mur et il s'est enfoncé dans le désert d'un autre monde qu'elle représente. D'emblée, il pensait visiter l'étrange bâtiment dont il apercevait les flèches dans le lointain. Mais l'effroi ne tarda pas à le gagner et il s'enfuit pour se réfugier à nouveau dans son monde familier. Depuis, il n'a pas réédité la tentative. S'il était donné à un rêveur confirmé de dormir dans la même pièce que cette peinture (ou qu'une des trois autres), il s'apercevrait qu'il lui est possible de pénétrer dans ce qu'elle dépeint. Stimson émet l'hypothèse qu'il en va de même pour les autres paysages oniriques, mais il avertit les Investigateurs que cela pourrait s'avérer terriblement dangereux...

Si cela arrange le Gardien, Stimson peut très bien se joindre aux Investigateurs pour se rendre dans les Contrées du Rêve. Il ne les a jamais visitées, exception faite de l'unique voyage qu'il a accompli dans le tableau ; mais il apprend vite. En tout cas, il refuse catagoriquement de pénétrer à nouveau dans l'univers de « L'Ancienne Yuggoth » ; par contre, il sera peut-être désireux de tenter l'expérience avec une autre peinture...

Les Investigateurs peuvent encore tenter d'inciter Stimson à exercer ses talents d'hypnotiseur sur la Chose qu'est devenue Blakely dans son lit ; ce dernier parlera alors brièvement des Contrées du Rêve. Il appartient au Gardien de déterminer quels indices peuvent être mis à jour de cette façon, mais les Investigateurs verront leurs questions demeurer sans réponse ; tout ce qu'ils peuvent faire, c'est écouter ce que dit Blakely. S'ils n'ont pas eu la perspicacité de saisir qu'il leur serait utile de trouver la goule qui fut Pickman, l'esprit torturé de Blakely le leur soufflera.

Le Livre d'Eibon

Cette version est une traduction du dix-neuvième siècle effectuée par un Anglais anonyme. Il faut réussir un jet en Lire l'Anglais pour pouvoir consulter utilement l'ouvrage. Une lecture cursive suffit aux Investigateurs pour relever certains passages particulièrement intéressants pour eux (voir les passages reproduits ci-desous ; il en existe également une copie destinée au joueur dans les aides de jeu). L'exemplaire que possède Stimson est en piteux état ; il lui manque les pages de garde ainsi que la fin. Egalement absentes, les notes primordiales qui concernent le « Sort de Bannissement Onirique ». Les deux autres exemplaires disponibles évoqués dans ce scénario sont dans de meilleures conditions et comprennent ce sort. (L'un se trouve à la Bibliothèque d'Harvard, l'autre appartient à un certain Dr Zeus décrit ultérieurement.)

Extraits du Livre d'Eibon

...et il est dit qu'un autre royaume existe au-delà du monde ordinaire, qui attend ceux qui osent y pénétrer. Il en est beaucoup qui ont essayé des drogues et des herbes ; d'autres me recommandent d'user du mesmérisme pour voyager dans ces bizarres et lointaines contrées. En leur sein, il y a beaucoup à apprendre, et de première main... d'autres ont cité Rhydagand, le grand artiste ; il lui suffisait de peindre un tableau réprésentant l'endroit où il aspirait à voyager : en s'endormant près de l'image, il était transporté par magie en ce lieu... ceux qui vont voyager là, dans les terres les plus obscures de cet étrange monde, ceux-là feront bien de se munir d'une protection contre les hideux habitants à face de chien de ce royaume maudit. Cette protection est offerte en partie par ce talisman de l'ancienne Egypte dont parle le savant, qui est plus ou moins révéré par ces bêtes qui hantent les terriers pestilentiels dont ce pays est criblé... cet homme étrange, voyageur en d'autres royaumes, m'a raconté l'histoire de Ghadamon. Comment cette chose engendrée de la chair de cerveaux humains reposait en secret au fond d'un grand lac en un terrifiant monde de ténèbres et comment elle y demeurerait pendant des éternités, se nourrissant, croissant et attendant. Cet homme affirma que la venue de Ghadamon était proche. Je l'ai jugé fou, mais peu après, il fut assassiné par Celui qui Vient de l'Orient...

Le sujet onirique de « L'Ancienne Yuggoth »

Dès l'abord, le spectateur est frappé par la morne tristesse qui émane de cette scène, un vaste désert aux couleurs surnaturelles. Des formations cristallines irrégulières crèvent le sable de corail selon des angles de hasard. La lumière diffusée par un soleil de la taille d'une tête d'épingle dans un ciel d'un noir violacé danse sur les surfaces bizarrement angulées des cristaux. Le seul élément qui vient rompre la stérile monotonie du paysage est un temple dressant ses flèches singulières, minuscule silhouette dans les lointains...

Stimson n'a jamais entendu parler de Yuggoth, et il n'en connaît pas la signification. Blakely lui a dit un jour que la peinture était supposée être une représentation d'un monde infiniment éloigné en un temps depuis longtemps révolu.

Un rêveur ayant quelque expérience a la possibilité de pénétrer dans le tableau s'il le désire : il lui suffit de dormir dans la même pièce et de le souhaiter. Quant à ceux qui ne sont jamais entrés dans les Contrées du Rêve, il leur faudra se faire hypnotiser par Stimson, prendre des drogues appropriées, ou se soumettre à quelque autre traitement aux effets analogues. Les personnages qui entrent dans la peinture se retrouvent plantés dans le sinistre désert, et surpris, peut-être, du froid mordant qui semble y régner. Ils mourraient probablement d'y être exposés, si ce n'était pas qu'un rêve. Près d'eux une ouverture rectangulaire reste béante, et ils aperçoivent vaguement le monde réel de l'autre côté ; c'est le point par où l'on entre dans la peinture, et c'est par là que les rêveurs devront s'en aller. Peu de choses en ce lieu, mis à part le temple lointain en toile de fond, à plusieurs heures de marche.

En approchant du temple, ils s'aperçoivent que celui-ci est constitué d'une structure centrale d'environ vingt-cinq mètres de haut, de forme octogonale et coiffée d'un grand dôme de cristal étincelant. Cette structure est flanquée de quatre tours élancées, sans fenêtres, s'achevant en des versions réduites du grand dôme. Des kilomètres de tubulures transparentes de trente centimètres de diamètre relient les diverses tours au bâtiment central et entre elles ; des fluides épais affectant diverses couleurs éteintes et consistances sont pompées en permanence avec des pulsations rythmiques le long de ces tubes. Une échelle délicate s'enroule à l'extérieur tout autour du bâtiment central en plusieurs loves aboutissant à un balcon qui entoure le bord inférieur de la grande coupole. En haut des marches, une étroite ouverture angulaire constitue l'unique accès vers l'intérieur qu'ils peuvent découvrir.

Si les Investigateurs montent le long des degrés et pénètrent dans le dôme, ils se retrouvent perchés sur une galerie qui entoure le haut du bâtiment. En s'approchant du balcon pour regarder en bas, ils voyent quatre des odieux Mi-Go, les fungi de Yuggoth, assemblés autour d'un grand globe translucide approchant les quatre mètres de diamètre monté sur un socle noir et luisant, au centre de la salle. La sphère est à moitié pleine de liquides opaques, pompés par des douzaines de tubes flexibles qui courent entre lui et le sol. Divers tubes fléchissent de loin en loin, déversant leur liquide dans la mixture s'agitant dans le globe. Chaque fois, la couleur et la texture changent. Sur une table de pierre non loin des fungi, un cylindre de métal brillant est posé ; il est dressé sur sa base, et son couvercle est dévissé, alors que les câbles qui l'avaient relié à une petite machine restent pendants, apparemment inutiles à présent.

Sur l'un des côtés de la pièce, se tient un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath ; il est cerné par quatre grands cristaux au sinistre éclat vert qui sont posés sur le sol. La chose ne fait aucun mouvement ; ses tentacules fibreux se dressent quasiment tout droit sur l'ignoble tronc, comme si elle avait été victime d'un terrible choc. Elle tressaille, prise dans les radiations des cristaux verts.

Les témoins de la scène doivent effectuer 2 jets de SAN ; un pour le Sombre Rejeton (1D3/1D20), et un pour les fungi (0/1D6). Si un personnage est frappé de démence même passagère, il hurle d'horreur et se met immédiatement en devoir de fuir le bâtiment, attirant ainsi les fungi rassemblés au-dessous. Les fungi se ruent sur une porte et les Investigateurs qui seraient restés peuvent entendre les crustacés hideux jouant des pinces dans un escalier intérieur en s'efforçant d'atteindre les intrus. Le Sombre Rejeton n'a pas bougé et reste inerte dans son champ de radiations lumineuses.

Il faut un certain temps pour regagner le portail à pied et les fungi peuvent en volant rattraper facilement les humains plus lents. Ils n'ont pas d'autres armes que celle que leur a donné leur nature. Ils attaquent les Investigateurs jusqu'à ce qu'un d'entre eux soit terrassé. Ils fuient alors, retournant vers le temple, et donnant loisir aux Investigateurs de s'échapper. Si les personnages, par contre, ne font aucun bruit, ils peuvent ne pas être remarqués et contempler sans déboire ce qui se passe depuis le balcon.

Les quatre fungi surveillent le globe intensément. Au bout de quelques instants, ils tirent de dessous la table une vasque peu profonde et large de trois mètres, ainsi qu'un appareil d'où sort une lame à l'éclat cruel. Tous deux sont faits d'un métal jaune, couvert de gravures, sauf la lame qui semble constituée de la même substance que les cristaux verts à l'étrange lueur qui cernent et retiennent prisonnier le Sombre Rejeton. Trois fungi traînent la vasque, le dernier se saisit de l'appareil ; tous s'approchent du captif rigide et immobile. Lorsque le Mi-Go pénètre dans la zone lumineuse, un frisson parcourt le prisonnier. Un seul instant d'hésitation, et le Mi-Go plonge la lame dans les entrailles du Sombre Rejeton en tailladant vers le bas. Une liqueur épaisse et grumeleuse d'un jaune écœurant jaillit de la blessure. Les autres fungi la recueillent dans la vasque. Le Sombre Rejeton devient de plus en plus flasque et grisâtre au fur et à mesure que le liquide visqueux sort de la blessure, tombant dans le récipient avec un glouglou grotesque. Le spectacle coûte 0/1D3 points de SAN.

Le Sombre Rejeton mort, le liquide cesse de couler. Sans perdre un instant, les officiants qui transportent la vasque l'amènent vers le globe et ils en font basculer tout le contenu sans cérémonie dans le liquide bouillonnant. En l'affaire de quelques secondes, le mélange devient parfaitement transparent ; on voit alors nettement que la sphère est vide, à l'exception du liquide.

Un des Mi-Go s'approche à présent du cylindre de métal ; il en extrait une chose qui ressemble fort à un cerveau humain encore vivant et palpitant... (encore 0/1 points de SAN de perdus). Elle est placée dans le globe. Le liquide doit avoir une gravité exceptionnellement élevée, car la chose flotte alors à environ cinquante centimères en-dessous de la surface. Les fungi prennent ensuite sous la table une perle de la taille d'un œuf ; ils la placent également dans la sphère, à un mètre approximativement du cerveau. Ils commencent alors à osciller et leurs têtes changent de couleur avec rapidité. La perle entame une lente rotation, qui se mue en un tournoiement de plus en plus vif, jusqu'à ce qu'elle commence à se métamorphoser et à changer de couleur. La rotation cesse ; les personnages peuvent voir qu'il y a maintenant une forme vivante qui remue ; mais de là où ils se trouvent, il leur est impossible de distinguer à quoi ressemble la petite créature.

Par contre, ils voient très bien que la chose nage faiblement dans le liquide au-devant du cerveau, sur lequel elle se jette avec une férocité inattendue. La petite forme commence à dévorer la masse rosée et le fluide rougit du sang qui se répand en nuages carminés au sein de sa masse. Pendant une demi-heure, la scène ne varie plus, et durant tout ce temps, les fungi poursuivent leur « danse ». Si les personnages patientent encore, ils voient les tuyaux raccordés au globe frémir et fléchir ; le liquide bouillonne et s'éclaircit. Les fungi interrompent alors leur balancement et se rapprochent du globe pour observer de près leur œuvre. Le fluide devient parfaitement translucide et les Investigateurs aperçoivent une chose de grande taille flottant à l'intérieur de la cornue, une chose brune, striée d'un bleu putrescent. Elle nage, avec une lente ondulation, et parfois, son corps émet de longs pseudopodes fibreux qui se collent aux parois du globe, lui permettant de se tirer plus loin. Si les personnages n'ont pas encore été découverts, ils entendent soudain un bruit sec qui résonne à leurs oreilles avec une force insoutenable ; il est accompagné d'un murmure insistant dans lequel le nom « Ghadamon » revient avec insistance... Ils s'éveillent soudain ; ils sont sur leurs sièges, et Adrian Stimson claque frénétiquement des doigts devant leur visage, l'air inquiet.

Un jet en Mythe de Cthulhu effectué au cours de la scène ou après son achèvement révèlent que les cristaux verts ainsi

que la lame de l'appareil semblent bien avoir été fabriqués à partir d'une chose que les Ouvrages du Mythe nomment : « La Graine d'Azathoth ». Elle y est décrite comme un outil dont les fungi de Yuggoth et les insectes de Shaggai se servent pour harceler et mater les serviteurs de certains Dieux Extérieurs. Un second jet en Mythe de Cthulhu permet d'identifier la Chose formée dans le globe : il s'agit d'une créature majeure en puissance, voire d'un Grand Ancien. Un troisième jet réussi à propos du nom « Ghadamon » fait que l'Investigateur se souvient de fragments épars de la légende de Ghadamon. Le Gardien pourra tirer ces bribes des passages contenus dans les aides de jeu en page...

Si les rêveurs passent à l'offensive et parviennent à vaincre les quatre fungi, ils ont le loisir de fouiller le bas du bâtiment. Au cas où les cristaux à l'étrange lueur seraient déplacés ou endommagés (ils peuvent être fracassés, au même titre que n'importe quel minéral), le Sombre Rejeton serait libéré, et avec l'ingratitude qui caractérise son engeance, il attaquerait les Investigateurs. Quant au globe transparent, il appert qu'il résiste à tout ce que les Investigateurs peuvent tenter de lui faire, de même que les tubes flexibles qui en sortent. Celui qui se montre assez stupide pour aller tremper sa main dans le liquide souffre mille morts jusqu'à ce qu'il parvienne à l'en retirer ; il constate alors qu'elle est complètement desséchée, et inutilisable. (Le mal disparaît lors de son voyage suivant dans les Contrées du Rêve.)

Il n'y a pas grand'chose de plus à voir dans cette salle, à part un étroit escalier de pierre qui s'enfonce jusqu'à une crypte humide qui semble d'une incommensurable ancienneté. Ses parois sont couvertes de fresques, sur lesquelles on peut voir comment on crée une de ces terribles choses dont les rêveurs viennent de voir un exemplaire, comment elle est placée sous l'eau ; et enfin, sur une dernière image, comment une forme gigantesque de la même créature rampe au fond d'un océan. Un jet en Savoir Onirique permet alors de réaliser que les premières peintures montrent les Contrées du Rêve, mais que la dernière dépeint le Monde de l'Eveil... Celui qui comprend le hideux secret que les fresques laissent deviner perd 0/1D3 points de SAN.

Crépuscule sur New York

Reçu

Titre : *Crépuscule sur New York*
Vendu à : Mr et Mrs B.E. Biggs
1414 Belden Ave. 1130

Un jet réussi en Connaissance et en Idée permet de faire le rapprochement entre ce nom et l'adresse tape-à-l'œil, pour conclure qu'il s'agit de Boswell Biggs, homme particulièrement arrivé et propriétaire d'une énorme entreprise de frêt de Boston.

A l'adresse indiquée se trouve un appartement chic, propriété du couple fortuné. Si les Investigateurs s'y présentent, c'est une bonne qui leur ouvre la porte. Celle-ci appelle Mrs Biggs, qui s'avère être une femme d'une quarantaine d'années, grande et d'allure impressionnante. Elle leur refuse d'entrer chez elle, mais accepte de répondre sur le seuil à quelques-unes de leurs questions. Elle reconnaît avoir eu la toile en sa possession ; mais son mari étant d'un goût particulièrement difficile, elle a été contrainte de la revendre à un marchand de tableaux local, dont elle veut bien fournir l'adresse. Pendant cet échange verbal, on peut apercevoir en arrière-plan un homme, supposé être Mr B.E. Biggs, solidement attaché à son fauteuil avec une bonne longueur de corde, un peignoir de bain jeté sur ses épaules. Les Investigateurs ne manqueront pas non plus de remarquer la collection de masques et de fouets qui orne les murs. Ils n'obtiendront pas d'autre renseignement sur la peinture ; et s'ils décident de secourir l'homme ligoté, ils s'apercevront qu'ils font en fait irruption dans une scène domestique (plus ou moins) paisible... Ils risquent fort d'avoir maille à partir avec la police. A moins que l'un d'entre eux ne parvienne à amadouer le couple envahi et outragé par quelque jet réussi en Eloquence, les Investigateurs pourraient bien se retrouver perdus dans les méandres d'un procès fort coûteux.

A la galerie d'art, ils apprennent que la toile est restée exposée quelque temps sans trouver acquéreur ; suite de quoi, elle a été soldée (avec une perte considérable) à un marchand de moindre importance situé à l'autre bout de la ville. Ils n'ont aucun mal à obtenir la nouvelle adresse.

La seconde boutique s'avère être celle d'un petit bouquiniste, dans un quartier modeste. Le vendeur se souvient bien du tableau, et de la personne à qui il l'a vendu : c'est un vieillard, que l'on appelle Jacob et qui habite à quelques immeubles de là. Un coup d'œil à l'intérieur de la boutique permet d'entrevoir plusieurs piles d'écrits dits pornographiques actuellement interdits à la vente dans la ville de Boston et tout le reste des Etats-Unis. Parmi ceux-ci, les œuvres de D.H. Lawrence, James Joyces et consorts.

L'immeuble dans lequel loge Jacob est d'une crasse et d'une misère à peine croyables. Pour atteindre son appartement au troisième étage, les Investigateurs doivent se frayer un chemin le long des marches parmi des clochards assoupis et diverses épaves humaines au regard plus ou moins meurtrier affalées là. Après avoir frappé à la porte, ils entendent distinctement un nombre impressionnant de loquets, verrous et targettes que l'on repousse derrière le battant ; enfin, la porte s'entr'ouvre... solidement maintenue par une chaîne de sécurité. Par l'entrebaillement, les Investigateurs voient poindre le visage sale et ratatiné d'un vieillard. Des miettes témoignant de l'interruption de son repas sont accrochées à son menton hirsute. Son haleine empeste et il semblerait que son dernier bain remonte à quelques mois déjà.

Jacob est absolument ravi de faire entrer les Investigateurs pour leur montrer son trésor ; il leur explique que parmi les gens qui l'entourent ici, rares sont ceux qui apprécient le grand art.

Aucun meuble dans son minable appartement constellé de chiures de mouches, à part une petite chaise, une plaque chauffante, un matelas et une vieille table qui sert de présentoir pour le tableau. Il a disposé un drap autour de celui-ci en guise de cadre, et deux chandelles fichées à chaque bout de la table font office d'illumination. La petite chaise est installée juste en face de la peinture, lui faisant face.

Jacob voue un amour fanatique à cette toile ; il peut pourtant se laisser convaincre de s'en séparer, pour peu qu'on lui offre $ 200 ou plus (il n'a jamais vu autant d'argent à la fois...). Il reste alors planté au beau milieu de la pièce, l'air misérable, son argent à la main, et il contemple les Investigateurs qui lui ravissent son trésor sans avoir le cœur d'essuyer les larmes qui roulent sur le chaume raide de ses joues... Le lendemain, il décide qu'il s'est trompé ; il entreprend alors de traquer les Investigateurs dans leurs foyers ou leurs bureaux en brandissant l'argent qu'ils lui ont donné. Sans aucune considération pour leurs activités en cours, il s'accroche à leurs basques, les suppliant de lui revendre le tableau. Il est parfaitement inoffensif, mais retrouver son trésor est devenu une obsession pour lui ; aussi, il poursuivra les Investigateurs avec assiduité tout au long de cette aventure (et peut-être plus longtemps encore), faisant irruption dans les endroits les plus saugrenus et au pire moment, implorant qu'on veuille bien lui revendre la seule chose qui lui est précieuse...

Le sujet onirique de « Crépuscule sur New York »

Il s'agit d'une vue de la cité au coucher du soleil, entre chien et loup. Les gratte-ciel de la métropole écorchent les nuées rougeoyantes de l'arrière-plan ; sur le devant de la scène, plu-

sieurs goules sont accroupies, lorgnant l'observateur d'un œil féroce tout en lui tournant le dos. Manifestement, elles s'apprêtent à violer une sépulture toute fraîche.

La première vision de cette peinture coûte 0/1 points de SAN (il en va de même pour toutes les autres). Si quelqu'un connaît Richard Upton Pickman, l'artiste autrefois célèbre de Boston qui disparut dans des circonstances mystérieuses, il reconnaît dans ce tableau de nombreuses réminiscences de son œuvre.

A l'instar des autres tableaux de la série, un rêveur ayant quelque expérience qui dormirait dans la même pièce que cette toile pourrait entrer dans l'univers qu'elle dépeint. Il est facile pour les rêveurs de ramper de pierre tombale en monument à l'insu des goules. Ils peuvent entendre distinctement les odieux glapissements de ces bêtes hideuses. « Pas de chance pour Blakely, hein ? » grogne l'un. « Pickman en a été malade quand il a appris, » aboie une seconde voix. Sur ce, les goules se jettent à terre, fouissant furieusement pour déterrer leur pitance. Si un Investigateur signale sa présence aux pilleuses de tombes, celles-ci tournent vers lui leurs yeux de braise et la chasse commence. S'il est à même de leur produire un talisman, ou s'il hurle en toute hâte qu'il vient de la part de Nelson Blakely, les goules s'asseoient comme des chiens, et au lieu de le tailler en pièces, elles lui proposent de le conduire à Pickman. Dans l'une des cryptes du cimetière débouche un tunnel qui descend en pente raide dans le sol puant. Ce boyau amène les rêveurs tout droit dans le Monde Inférieur, à proximité de quelques tanières de goules importantes.

Quant à celui qui choisit d'errer dans le cimetière, même si son idée n'est que de trouver une issue pour en sortir, il sera rapidement accosté (et probablement attaqué) par les goules.

Destin

Reçu 3

Titre : *Destin*
Vendu à : Reggie Van Statler
(pas d'adresse)

Pour peu qu'il réussisse un jet en Connaissance, n'importe quel Investigateur se souvient que Van Statler était un play-boy millionnaire qui a trouvé la mort dans un accident de moto, plusieurs mois auparavant. Reggie Van Statler vivait dans un luxueux appartement dont l'adresse ne sera pas difficile à trouver. Cependant, si les Investigateurs se rendent à sa demeure, un maître d'hôtel leur en interdira l'accès ; la famille Van Statler l'emploie encore à seule fin de garder en état la propriété vide mais néanmoins coûteuse. Si les Investigateurs demandent à voir la peinture, il leur est répondu que la collection d'art de Mr Van Statler (un ensemble considérable) a intégralement fait l'objet d'une donation aux musées. Le maître d'hôtel leur ferme la porte au nez sur ces entrefaites ; et s'ils ont le mauvais goût d'insister, il fait appel aux forces de l'ordre.

Un jet réussi en Droit permet de savoir coment obtenir une copie du testament de Van Statler. Il apparaît alors que la peinture « Destin » de Nelson Blakely a été donnée à une petite galerie d'art très privée. En s'y rendant, les Investigateurs font la connaissance du propriétaire, Mr Bluth, qui semble très heureux de bavarder avec eux. Il leur explique que le tableau est resté accroché pendant un certain temps dans la partie principale de la galerie, mais que trop de plaintes survenaient ; l'œuvre a donc été enlevée, pour être conservée dans les sous-sols.

Ils descendent alors, et le propriétaire ôte la protection qui recouvre la toile, révélant celle-ci aux Investigateurs. Le sujet en est un lit à baldaquin voilé de rideaux, d'une similitude effrayante avec celui sur lequel Nelson Blakely repose à présent. Par contre, la pièce qui forme le fond du tableau est radicalement différente ; ses murs sont de marbre blanc poli, ses dimensions sont vastes, et ses proportions relèvent d'une géométrie qui n'est pas de ce monde. Un lourd battant de pierre ferme hermétiquement une porte aménagée dans le mur du fond. Le lit représente le seul objet dans cette pièce.

« Voyez-vous ces ombres ? » commence Bluth, en montrant le mur près du lit, tout en se tenant derrière le tableau. « Essayez de vous déplacer légèrement, afin de considérer la peinture sous différents angles. » Ce faisant, les Investigateurs s'aperçoivent que Blakely est parvenu à peindre les ombres derrière le lit de telle façon qu'elles semblent bouger et se balancer de façon menaçante. (Perte de 0/1 points de SAN.)

« Vous saisissez ? » demande Bluth en voyant les Investigateurs suffoquer de surprise. « Nos clients ont été si nombreux à se plaindre que j'ai du finalement retirer cette chose. L'effet est pourtant remarquable, ne trouvez-vous pas ? Blakely était vraiment un artiste ! »

Bluth sera ravi au-delà de toute expérience de vendre la peinture ; mais il a entendu parler de l'accident de Blakely, et il estime que sa peinture va être plus cotée ; il en réclame donc $ 500.

Celui qui pénètre dans ce tableau peut explorer la pièce. Elle est saturée d'une atroce puanteur. Les ombres ondulent énigmatiquement sur le mur et se rapprochent de l'Investigateur d'instant en instant. S'il demeure plus de dix minutes de rêve, les ombres se détachent insensiblement des murs et se déplacent vers lui, plus près, toujours plus près, bien que se retirant lorsqu'il tente de les approcher. S'il reste au-delà de soixante minutes de rêve, elles l'enveloppent, il est ravi aux regards. Lorsqu'elles se dispersent, l'Investigateur a été luimême métamorphosé en ombre et il danse sur les murs avec les autres...

Un étrange crissement s'échappe du lit. Si quelqu'un a le cran de tirer les rideaux, il tombe sur une douzaine de cadavres en pleine décomposition qui se tordent les uns sur les autres, étalés sur le couvre-lit. Des morceaux de leur chair putride se détachent alors qu'ils se frottent entre eux, révélant la blanche rigidité des tendons mis à nu. Le spectateur en perd 1D3/1D10 points de SAN.

S'ils ouvrent la porte du fond (il faut pour cela une FOR combinée de 16), les rêveurs se retrouvent face à un mur d'eau qui reste figé dans l'encadrement de la porte. Cette ouverture donne à l'évidence sur le fond de quelque abysse aquatique, mais il faut un jet en Savoir Onirique pour identifier le Lac Stérile du Monde Inférieur. L'horrible forme de Nelson Blakely telle qu'elle est décrite dans la partie de cette aventure qui se déroule dans les Contrées du Rêve s'étale là, juste au-delà de leur camp de vision. Pour les rêveurs, cette porte pourrait constituer un raccourci vers le fond du lac ; mais ils ne peuvent l'utiliser tant qu'ils n'ont pas obtenu le champignon magique décrit lui aussi dans la section onirique de cette aventure.

L'aube de R'lyeh

Reçu n° 4

Titre : *L'Aube de R'lyeh*
Vendu à : E. Bancroft
113 Asbury Blvd.

Ce tableau est encore en la possession d'Evelyn Bancroft, et l'adresse mentionnée est bien celle de sa demeure : une grande structure s'étageant sur trois niveaux parmi des immeubles en voie de délabrement. Evelyn est à la tête d'un groupe de disciples à la foi spontanée, qui habitent dans la même maison. Ces apôtres n'ont aucun pouvoir occulte ; leur

congrégation n'est en fait qu'un ramassis d'hurluberlus devenus les roués de Bancroft, et c'est par ses soins qu'ils ont été réunis.

Bancroft accueille en personne les Investigateurs à sa porte. Svelte, la cinquantaine bien sonnée, elle coiffe sa chevelure d'argent en la relevant de bizarre façon ; elle est moulée comme à l'ordinaire d'un long fourreau, et elle ponctue ses gestes vifs de son interminable porte-cigarettes. Elle exulte de montrer son tableau aux Investigateurs ; ses disciples et elles se sentent manifestement en veine de leur sortir le grand jeu, en matière de mystère...

EVELYN BANCROFT

FOR 9	CON 10	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 13	APP 12	EDU 14	SAN 33	PVie 10

Compétences : Mythe de Cthulhu 05 %, Discussion 60 %, Conduire Automobile 45 %, Baratin 80 %, Occultisme 35 %, Eloquence 50 %, Psychologie 25 %.

Langues : Parler Français 12 %, Parler Latin 17 %.

Arme : Pistolet automatique de 9 mm 45 %, Dommages 1D10.

Depuis des années, Bancroft se proclame à cor et à cris rivale et ennemie d'Adrian Stimson, « le démon au cœur ténébreux ». L'accusation est une pure élucubration de son cru, et Stimson n'y comprend pas grand-chose ; néanmoins, tous ses partisans sont amenés à saisir que Bancroft a déclaré une guerre psychique sans merci à son « ennemi juré ». Stimson ne l'a rencontrée qu'une fois ; il a immédiatement estimé qu'elle était cinglée, à la suite de quoi il a scrupuleusement évité tout contact avec elle. Pour lui rendre justice, il faut dire que Bancroft n'a encore rien fait d'autre que de médire dans son dos...

Depuis peu, Bancroft est sujette à des cauchemars en série ; l'univers onirique du tableau en est la cause... Elle ne les comprend pas, et ils ont commencé à miner sa raison déjà chancelante. Après que les Investigateurs soient entrés en contact avec elle, elle les fait suivre par ses disciples (les Investigateurs peuvent aussi bien s'en apercevoir que ne pas remarquer la filature). S'ils sont repérés en compagnie de Stimson, elle en conclut que l'ennemi est passé à l'attaque, les Investigateurs n'étant que les laquais de Stimson dans un vaste plan concerté destiné à la détruire. En riposte, elle envoie quelques-uns de ses roués, en particulier Sonny et Jerry, harceler et pourfendre la partie adverse. Le lieu et l'heure de ces attaques sont au choix du Gardien ; une chose est sûre : les chevaliers servants de Bancroft se déplaceront dans une grande automobile au moteur puissant.

SHEILA

FOR 12	CON 15	TAI 17	INT 12	POU 11
DEX 8	APP 8	EDU 8	SAN 33	PVie 16

Compétences : Occultisme 15 %, Pharmacie 25 %.

Arme : Coup de Poing 65 %, Dommages 1D3+1D4
Couteau de Boucher 50 %, Dommages 1D6+1D4.

Une femme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux blonds et pesant au bas mot 120 kilogrammes. Sheila s'habille perpétuellement de velours noir ; il est rare qu'on l'aperçoive sans Melkoria, un énorme chat angora blanc qui se tient habituellement sur son épaule. A portée de nez, Sheila exhale un puissant parfum d'épices exotiques (d'ail, par exemple). Elle jettera son dévolu sur un Investigateur de sexe masculin et l'accablera d'œillades tout le temps que durera la visite.

SONNY

FOR 14	CON 15	TAI 16	INT 11	POU 8
DEX 10	APP 8	EDU 10	SAN 25	PVie 16

Compétences : Conduire Automobile 45 %, Se Cacher 45 %, Occultisme 10 %, Pick Pocket 25 %, Discrétion 80 %.

Arme : Coup de Poing 65 %, Dommages 1D3+1D4
Couteau de Boucher 80 %, Dommages 1D6+1D4.

Il porte des lunettes cerclées de métal, il est dodu et imberbe. C'est le fils d'Evelyne et il a 35 ans. Lorsque sa maman est à proximité, il est timide et poli ; livré à lui-même, Sonny s'adonne volontiers à quelques plaisirs sadiques d'ordre mineur. Par deux fois, les voisins l'ont dénoncé à la police en affirmant l'avoir vu torturer de petits animaux dans l'arrière-cour. Sa maman lui a bien dit de ne plus s'y laisser prendre !

KARIN SELIM

FOR 13	CON 13	TAI 13	INT 12	POU 14
DEX 15	APP 14	EDU 10	SAN 35	PVie 13

Compétences : Grimper 65 %, Esquiver 65 %, Baratin 65 %, Se Cacher 55 %, Sauter 55 %, Occultisme 08 %, Eloquence 55 %, Pick Pocket 65 %, Chanter 35 %, Discrétion 60 %.

Arme : Coup de Poing 65 %, Dommages 1D3+1D4
Revolver de Calibre 38 35 %, Dommages 1D10.

Karin est de taille moyenne. Son intense regard bleu est assombri d'une masse de cheveux ébouriffée. Il prétend vivre actuellement une de ces incarnations antérieures. Il se plaît à arborer des capes et de hautes bottes. Sa conversation est d'ordinaire composée de citations (erronées) de Shakespeare.

PROFESSEUR ZEUS

FOR 10	CON 10	TAI 9	INT 17	POU 14
DEX 11	APP 10	EDU 18	SAN 35	PVie 10

Compétences : Comptabilité 55 %, Anthropologie 35 %, Archéologie 25 %, Astronomie 55 %, Botanique 45 %, Chimie 40 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Discussion 40 %, Géologie 30 %, Histoire 55 %, Droit 15 %, Bibliothèque 85 %, Linguistique 10 %, Occultisme 75 %, Pharmacie 20 %, Psychanalyse 20 %, Zoologie 30 %.

Zeus est l'érudit de la troupe. La trentaine, ventripotent et tranquille ; on le trouve d'ordinaire à son bureau dans la pièce de séjour, plongé dans quelque obscur recueil de science occulte. Il est généralement perdu dans ses pensées ; si un Investigateur s'adresse à lui, il esquisse de ses mains un geste vague, puis retourne promptement à ses travaux, faisant fi de toute politesse. Si un Investigateur réussit un jet en Bibliothèque en inventoriant les rayons de livres de Zeus, il remarque une copie du Livre d'Eibon. Cet exemplaire est plus complet que celui de Stimson, et comprend le « Sort de Bannissement Onirique » (on peut utiliser celui-ci pour inverser le procesus d'échange que Ghadamon a mis en route aux dépens de Nelson Blakely).

Sort de bannissement onirique

On ne peut avoir recours à ce sort que dans les Contrées du Rêve. Il interdit à un personnage rêveur de pénétrer à nouveau dans cet univers, quelle que soit sa qualité, et la force qui lui a permis de venir. Le bannissement est permanent et définitif : il détruit le forme onirique de la victime. Ce sort n'a aucun effet sur les êtres natifs des Contrées Oniriques. Il coûte un nombre de Points de Magie égal au POU de la victime et il faut cinq minutes pour le psalmodier de façon correcte.. Sa portée est de 10 mètres.

Mentalement parlant, Zeus est en bien meilleur état que le reste des disciples ; à vrai dire, il ne leur prête guère attention. Dans cette demeure, il a de l'espace, et autant de temps qu'il veut pour étudier ; en outre, il jouit d'un certain respect. Cela suffit à son bonheur et lui fait oublier les à-côtés. Si l'on parvient à le faire sortir seul de la maison, un jet réussi en Discussion le convainc de quitter le groupe d'Evelyn Bancroft et de mettre ses talents et son savoir au service des

visées des Investigateurs. L'éventuelle contribution du professeur, aidée de son formidable savoir, offre la possibilité qu'il puisse découvrir le sort susceptible de renverser l'échange en cours entre Blakely et Ghadamon.

Jerry est la dernière recrue de la maisonnée. C'est un homme puissamment bâti, frisant la trentaine. Son crâne est rasé ; ses bras, largement découverts par ses tee-shirts moulants à manches courtes, sont constellés de tatouages vulgaires. Il ne s'exprime jamais en présence des Investigateurs ; mais il arbore parfois un large sourire rehaussé de trois dents en or. Une de ses oreilles est percée et un petit talisman y est suspendu.

Jerry a été maintes fois suspecté d'un meurtre brutal et gratuit : un assassinat à la hache qui a eu lieu il y a quelques mois. Il est complètement marteau. Evelyne est la seule à savoir que c'est un meurtrier, mais elle est convaincue d'avoir supprimé ses pulsions primaires par la grâce de sa magie ; aussi, le dénoncer à la police serait une injustice criante. Si elle décide d'attaquer les Investigateurs, c'est Jerry qui sera chargé de la besogne. Elle sait qu'une fois qu'il sera lancé, Jerry n'aura de cesse d'avoir leur peau, à moins qu'ils n'aient eu la sienne auparavant.

JERRY

FOR 17	CON 18	TAI 16	INT 9	POU 11
DEX 16	APP 13	EDU 3	SAN 5	PVie 34

Compétences : Camouflage 85 %, Grimper 80 %, Esquiver 85 %, Se Cacher 80 %, Sauter 85 %, Ecouter 85 %, Discrétion 90 %, Nager 85 %, Lancer 80 %.

Arme : Etreinte 95 % (Jerry a un faible pour l'étranglement) Hachette 90 %, Dommages 1D6+1D6.

Talents Particuliers : Jerry est un dur à cuire quasi surhumain, comme on peut le constater d'après ses points de vie additionnels. De plus, il a des possibilités supplémentaires dans les Contrées du Rêve, comme on le verra ultérieurement. Ce pouvoir lui vient de Ghadamon, à l'insu de Bancroft et de lui-même.

« L'Aube de R'lyeh »

Bancroft a installé le tableau à la place d'honneur dans le salon, parmi tout un bazar constitué par divers objets occultes. La peinture induit une perte de 0/1 point de SAN. La scène se passe quelque part en mer, sous un ciel d'azur éclatant. Le premier plan est constitué par l'étrave d'une grande embarcation à bout dehors ; la perspective est celle d'un spectateur placé à bord du bateau. Une île noire et terrible crève l'horizon ; elle ruisselle de vase et d'eau comme si elle venait juste d'être vomie par les vagues. Une grande structure monolithique est érigée en son centre ; ses angles et ses plans échappent à toute description humaine. Trouant un mur de la structure, on aperçoit une sombre ouverture béante.

Aucun des occultistes n'a identifié la scène, mais n'importe quel Investigateur est à même de reconnaître R'lyeh s'il réussit un jet en Mythe de Cthulhu. Tout ce qu'Evelyn Bancroft sait du mot « R'lyeh », c'est que Blakely a ainsi intitulé le tableau lorsqu'il le lui a vendu.

La possession de ce tableau amène immanquablement à être affecté par des rêves odieux, comme si la personne avait lancé un sort de Contact de Cthulhu. Evelyn, non contente de refuser de leur vendre cette peinture, tentera éventuellement de leur dérober les autres si les Investigateurs lui en révèlent l'existence.

Si les personnages entrent en possession de cette toile et essayent de passer dans son sujet, ils se retrouvent dans l'embarcation, en train de ramer vers l'île noire. Une fois débarqués, ils découvrent que la seule chose digne d'intérêt est le bâtiment monolithique, et qu'il n'a qu'une entrée. Il est probable que si les Investigateurs pénètrent dans cette construction, ce sera la dernière initiative qu'ils prendront de leur vivant. Car à l'intérieur, vautré sur un trône colossal, le grand Cthulhu attend...

Les déboires de Robert Baldridge, sculpteur

Baldridge est un sculpteur de renommée locale. Il est l'auteur d'une lettre que les Investigateurs sont susceptibles d'avoir découverte parmi la correspondance de Blakely ; cette missive débattait du rêve et d'autres sujets. (Voir le chapitre relatif au studio de Blakely, en début d'aventure.)

Si on le lui demande, Baldridge consent à une entrevue. Les Investigateurs trouvent un homme arrogant, voire dédaigneux des inspirations artistiques de Blakely. Il apporte peu d'éléments nouveaux en ce qui concerne ce dernier ; mais il leur rappelle que lors de la dernière conversation qu'il a eue avec lui, le peintre avait prétendu s'être entretenu avec l'esprit de Richard Upton Pickman, un artiste disparu depuis longtemps, et sans doute mort. « J'ai l'impression que Blakely est parti pour le rejoindre ; pas vous ? » dit le sculpteur en riant. « Ils étaient aussi timbrés l'un que l'autre ! »

« Au fait », continue-t-il, en se dirigeant vers une statue enveloppée dans un vaste tissu, « que pensez-vous de ça ? » Il tire la housse, révélant une sculpture d'habile facture, représentant un homme en grandeur nature dans le style de la statuaire Grecque, mais décapité.

« J'appelle ça ma « Période Sans Tête », dit Baldridge avec quelque cynisme. « Les rupins sont ravis de s'offrir ça pour deux briques ! Alors, qui peut dire qui est timbré, hein ? » Sur quoi, il part à nouveau d'un rire gras.

Baldridge s'enfonce dans ses médiocres tentatives d'humour blasé, jusqu'à ce que les Investigateurs se rendent compte qu'il n'y a rien de plus à en tirer. Il est en possession de la dernière lettre que Blakely lui a écrite, mais si les Investigateurs ne le lui remettent pas en mémoire, il n'en parlera pas. S'ils le lui rappellent, par contre, il s'en défera de bon cœur... Le texte de la lettre est reproduit dans l'encadré figurant plus loin ; il y en a également un exemplaire parmi les aides de jeu.

Peu après que les Investigateurs aient à la fois pris contact avec Baldridge et avec les occultistes, Jerry trouve l'atelier, et il assassine le sculpteur. Les détails du meurtre s'étalent dans un journal du matin (voir l'article reproduit dans l'encadré ci-dessous, ainsi que dans les aides de jeu).

UN ARTISTE LOCAL A ÉTÉ ASSASSINÉ

BOSTON — Le sculpteur Roger Baldridge a été retrouvé aujourd'hui décapité dans son studio. La police n'a encore appréhendé aucun suspect pour ce meurtre effroyable.

Les forces de l'ordre sont intervenues au 1662, Whitehead Ave, sur les instances d'un client qui, incapable de joindre Baldridge, avait jeté un coup d'œil par une de ses fenêtres ; il avait alors aperçu la silhouette prostrée de l'artiste.

Le corps décapité de ce dernier gisait dans une mare de sang, lacéré de blessures béantes. Aucun indice n'a été découvert lors de la fouille des lieux, mis à part une fenêtre ouverte. Au début, les policiers doutaient de l'identité de la victime. Mais lorsqu'ils ôtèrent une bâche de sur une statue qui semblait être un travail en cours, ils découvrirent avec effarement la tête de Roger Baldridge : elle avait maculé de sang le corps de pierre nu et elle complétait tragiquement cette sculpture qui représentait un homme sans tête...

On pense que le tueur est également responsable d'un autre meurtre perpétré plusieurs mois auparavant, et on le suspecte encore d'autres crimes. Il s'agirait d'un homme ayant environ une trentaine d'années et qui serait particulièrement robuste. On le considère comme extrêmement dangereux.

Quiconque détiendrait une information au sujet de cet assassinat est prié se se mettre d'urgence en rapport avec la police.

Si, par suite, les Investigateurs se présentent au poste de police, on leur y montrera la seule pièce à conviction ramassée sur les lieux du crime : un petit talisman qui a servi de boucle d'oreille. Au cas où les Investigateurs n'auraient pas obtenu la lettre de Nelson Blakely, c'est maintenant qu'elle pourrait venir entre leurs mains : soit par le biais de la police, soit qu'ils tombent dessus en enquêtant sur la scène de l'assassinat.

LETTRE DE BLAKELY A BALDRIDGE

...et Pickman m'a expliqué comment le rejoindre. J'ai possédé autrefois une peinture que j'aurais pu utiliser pour lui rendre visite, mais je l'ai vendue pour avoir quelque argent... Combien je serais heureux de la récupérer, à présent !

Dans les Contrées du Rêve

Les Investigateurs devraient avoir pressenti que si Blakely parcourait les Contrées du Rêve, c'était en quête d'inspiration. Il devrait également leur sembler évident que la goule qu'est devenue Pickman est au courant de ce qu'il est advenu de Blakely, qui fut jadis son élève. La partie onirique de cette aventure se déroule entièrement dans le Monde Inférieur. Si les Investigateurs n'ont pas trouvé pour y parvenir le raccourci qui s'offrait à eux dans la peinture « Crépuscule sur New York », ils doivent s'enfoncer dans ce monde ténébreux par des voies plus dangereuses et tortueuses, à l'appréciation de leur Gardien. Une fois passés dans le Monde Inférieur, il leur faut gagner la partie sud du grand rocher qui marque la frontière du domaine des goules, et se mettre à la recherche du terrier qui désormais abrite Pickman.

Le Gardien souhaitera peut-être susciter quelques rencontres lors de la phase du voyage se déroulant dans les Contrées du Rêve Supérieures. Quoi qu'il en soit, une fois dans le Monde Inférieur, les rêveurs sont terrorisés par une créature qui change de forme d'une visite à l'autre. Il s'agit en fait de Jerry, celui-là même qui fait partie de l'entourage d'Evelyn Bancroft ; mais les Investigateurs ne s'en rendront compte que graduellement...

Les formes oniriques de Jerry

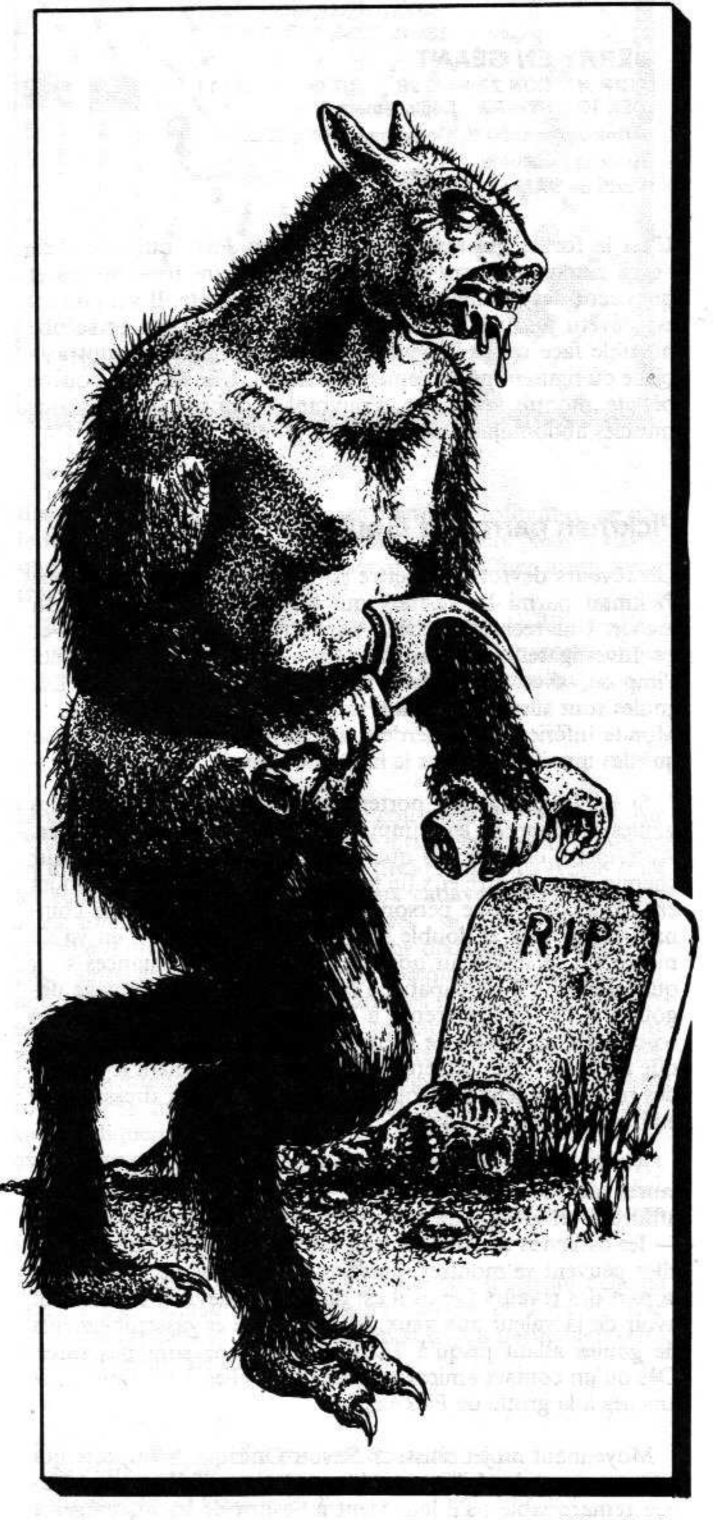
Les rêveurs rencontreront Jerry chaque fois qu'ils iront dans le Monde Inférieur ; mais ce, seulement après avoir fait sa connaissance dans le Monde de l'Eveil. Il les attaquera en un lieu et une heure déterminés par le Gardien ; à chaque fois, il revêtira une forme différente. Trois de ces apparences figurent ici, mais le Gardien peut en inventer d'autres s'il le juge nécessaire. Le seul moyen de pallier à ces attaques récurrentes serait la mort du Jerry du monde réel, combinée à la destruction du Jerry onirique. Son arrestation et son emprisonnement par la police n'empêcheraient pas le tueur fou de se rêver encore aisément dans le Monde Inférieur, à la poursuite des Investigateurs... Les formes oniriques de Jerry attaquent les Investigateurs dès qu'elles les ont localisés, et combattent sans merci ; seule la mort les arrête, ou celle de tous leurs adversaires. Ce monstre qu'est le Jerry du rêve, s'il est tué, peut encore revenir sous une autre forme lors de la visite suivante des rêveurs dans les Contrées du Rêve, à moins que son corps réel n'ait aussi été trucidé.

A l'insu de Jerry, ce pouvoir particulier lui est conféré par la vertu de Ghadamon. Il perd cette faculté de réapparaître dans les Contrées du Rêve malgré sa mort onirique si Ghadamon est chassé du monde de l'éveil, ou s'il y est passé entièrement.

JERRY EN LOUP-GAROU
FOR 22 CON 18 TAI 20 INT 9 POU 11
DEX 18 PVie 19 Déplacement 10
Arme : Griffe 45 %, Dommages 2D6
Morsure 30 %, Dommages 1D10+2D6
Armure : l'épaisse fourrure noire fournit 4 points de protection.
Perte de SAN : 0/1D8.

Cette chose ressemble à un grand loup-garou se tenant sur ses pattes de derrière, avec un visage évoquant vaguement celui de Jerry. On l'aperçoit d'abord hurlant sur une colline proche ; il dévale alors la pente, bavant et grondant, pour se jeter sur le groupe des rêveurs tous crocs sortis.

Cette créature attaque soit avec deux griffes, soit avec une seule morsure.



Une Goule

JERRY EN VER
FOR 30 CON 15 TAI 22 INT 9 POU 11
DEX 8 PVie 19 Déplacement 8
Arme : Ecrasement 75 %, Dommages 1D10.
Armure : la substance caoutchouteuse de cette chose vermiculée lui apporte 4 points de protection. Elle ne peut être sujette à un empalement.
Perte de SAN : 0/1D10.

Cette horreur jaillit soudain du sol sous le nez des rêveurs. Le monstre qui se fraie un chemin dans la fange sombre et puante du Monde Inférieur avec un concert de craquements et un remugle de méthane ressemble à un énorme ver pâle. Il mesure bien deux mètres de long et soixante centimètres de diamètre ; il porte le masque grimaçant d'une face presque humaine, tordue en un cri, ressemblant terriblement à Jerry.

JERRY EN GÉANT
FOR 28 CON 22 TAI 28 INT 9 POU 11
DEX 10 PVie 30 Déplacement 8
Arme : Hache 60 %, Dommages 2D6+2D6
Armure : aucune.
Perte de SAN : 1/1D10.

C'est la forme qui ressemble le plus au Jerry du monde de l'éveil ; mais un Jerry dont la stature atteint trois mètres et qui décrit des moulinets avec une hache géante. Il y a pire ; il est dévêtu jusqu'à la ceinture, et on voit sur son torse une horrible face d'une largeur monstrueuse. Les yeux sont à la place où figurent normalement les tétons. Une énorme bouche béante montre ses crocs, s'ouvrant à travers les puissants muscles abdominaux de Jerry.

Pickman parmi les Goules

Les rêveurs devront se mettre en quête de la goule nommée Pickman parmi les terriers qui trouent la partie nord du rocher. Une recherche terrier par terrier semble inévitable, et les Investigateurs doivent trouver un terrain d'entente, cela s'impose, avec les diverses goules qu'ils rencontrent. Les goules sont sûrement des adversaires dangereux, mais dans le Monde Inférieur, elles perdent une bonne part de la hardiesse qu'elles manifestent dans le monde de l'éveil.

Si les Investigateurs portent un quelconque talisman, les goules réfrèneront leur impulsion de les attaquer d'emblée. Autrement, chaque fois que des goules se trouvent sur leur chemin, l'un d'entre eux (le porte parole) doit effectuer un jet en Eloquence. Si ce personnage sait parler le langage couinant des goules, il double ses chances de succès. Il en va de même s'il se réfère au nom de Pickman. (Ses chances sont quadruplées s'il est capable à la fois de parler le langage des goules et de faire référence à Pickman !) Même si elles sont sceptiques, les goules ne mènent pas nécessairement une attaque frontale ; elles préfèrent se divertir en harcelant le groupe des rêveurs en leur lançant des pierres ou en leur dressant des embuscades dans les défilés.

Au cas où les rêveurs montreraient qu'ils sont capables de lancer des sorts, les goules se persuaderaient qu'elles ont affaire à un groupe de sorciers, et les laisseraient tranquilles — les cadavres de sorciers sont rarement exquis. Par ailleurs, elles peuvent se montrer sensibles à des offres de cadeaux de la part des rêveurs ; mais il est difficile de deviner ce qui peut avoir de la valeur aux yeux des goules... Les rassemblements de goules allant jusqu'à 1D10 individus ne sont pas rares. Dès qu'un contact amical est établi avec elles, les rêveurs sont amenés à la grotte de Pickman.

Moyennant un jet réussi en Savoir Onirique, n'importe qui est en mesure de réaliser que les goules manifestent une retenue remarquable ; s'il leur vient à l'esprit de les interroger à ce propos, les rêveurs découvrent que Pickman a donné pour consigne d'éviter d'attaquer les humains dans le Monde Inférieur tant que leur propros n'est pas élucidé. C'est, bien sûr, parce qu'il espère la venue d'un ami de Blakely. Après le départ des Investigateurs, les goules reviendront à leur comportement normal, terrifiant en somme, envers les visiteurs. Les visites futures des Investigateurs pourraient bien ne pas être aussi plaisantes. Après tout, l'autorité de Pickman a des limites...

La Tanière de Pickman

Pickman a élu domicile dans une petite crypte éloignée d'environ huit cent mètres de tout terrier de quelque importance. L'artiste devenu goule souhaitait un lieu retiré pour pouvoir travailler, à l'écart du vacarme des grands rassemblements de terriers. Des pierres tombales de grands artistes ornent l'entrée de la caverne ; l'arche qui la surmonte ainsi que le dallage isolant le sol de l'humidité se parent des épitaphes de Van Gogh, Goya et consorts... Hélé par les Investigateurs, Pickman fait son apparition, ses grandes pattes de goule hirsutes étreignant un pinceau et une palette. Les visiteurs seront volontiers invités à entrer s'ils parlent de Blakely ; mais si, fatale aberration, ils exposent un autre motif pour leur venue, Pickman rentre dans son terrier en haussant les épaules. Et les autres goules peuvent enfin se jeter sur les Investigateurs...

L'ARTISTE PICKMAN
FOR 19 CON 13 TAI 15 INT 16 POU 16
DEX 14 PVie 14
Compétences : Savoir Onirique 55 %.

Dans l'antre de Pickman, les rêveurs sont conviés à s'asseoir, et celui-ci répond du mieux qu'il peut à leurs questions. Il confirme leur théorie, selon laquelle Blakely lui a rendu visite récemment. Il avait alors l'intention d'aller voir le Lac Stérile, immédiatement à l'est de la Forêt de Champignons ; or, le Grand Ghadamon demeure là, dit-on, à l'état larvaire... Pickman a bien peur que Blakely n'ait été victime du Grand Ancien. Lorsque les rêveurs lui racontent dans quel état le peintre est réduit dans le monde réel, ses craintes se muent en certitude.

Pickman connaît quelques détails sur Ghadamon : comment il a été déposé au tréfonds du lac en des temps immémoriaux ; comment il est resté tapi là au fil du temps, se nourrissant, croissant, et attendant ; comment un jour Ghadamon rompra cette longue patience et quittera à jamais les Contrées du Rêve pour demeurer dans le monde de l'éveil... Voilà ce qu'il sait de la légende. Il semble évident que Ghadamon s'est emparé de Blakely, usant de lui comme d'un agent de transition entre les deux mondes...

Pickman met en garde les rêveurs : il leur faut éviter le lac, il l'avait bien dit à Blakely... Les hideux servants de Ghadamon hantent ses eaux ; et il est sûr que ce sont eux qui ont capturé le malheureux peintre.

Au cas où les rêveurs suivraient ses exhortations, l'aventure serait alors pratiquement terminée. Blakely prisonnier au fond du lac de cauchemar pour les siècles des siècles ; Ghadamon quelque part dans le monde de l'éveil ; Penny Tilstrom submergée par la folie ; et pour chaque Investigateur, une perte de 1D20 points de SAN pour avoir eu conscience de la catastrophe sans pouvoir y mettre un terme.

Mais si les rêveurs restent malgré tout désireux de voir ce lac, Pickman leur parle d'une sorcière morte depuis des lustres qui a jadis rendu visite à Ghadamon, dans sa demeure du fond des eaux. Cette enchanteresse détenait un secret magique qui la préservait des impitoyables servants de Ghadamon et lui permettait de pénétrer dans le lac et de marcher sous l'eau sans se noyer. Cette sorcière a péri il y a fort longtemps ; mais s'il y a une chose que les goules connaissent à fond, c'est bien l'emplacement et l'état des cryptes funéraires

et des tombes. Pickman sait où se trouve la sépulture ; or, la sorcière fut inhumée avec son grand grimoire afin de pouvoir en user au-delà du trépas...

La Quête

D'après Pickman, le tombeau gît au sein d'un vaste cimetière fort ancien, dans une partie reculée des Contrées du Rêve. Il ne veut rien savoir pour interrompre son travail et accompagner les rêveurs, mais il s'arrange pour que les goules d'un terrier voisin leur montrent un tunnel secret qui conduit à l'emplacement du tombeau. Ce tunnel court sur de nombreux milles. Sous aucun prétexte une goule n'acceptera de venir avec les rêveurs dans cette galerie ; les goules ne visitent jamais la crypte de la sorcière. Les Wamps eux-mêmes évitent l'endroit la nuit...

Les hideuses goules se contenteront d'attendre le retour des rêveurs à leur extrémité du tunnel. Ce boyau s'avère humide, chaud, et légèrement trop bas de plafond pour un être humain ; il faudrait être voûté comme une goule pour le trouver confortable... Il faudra des jours aux rêveurs pour atteindre l'autre bout.

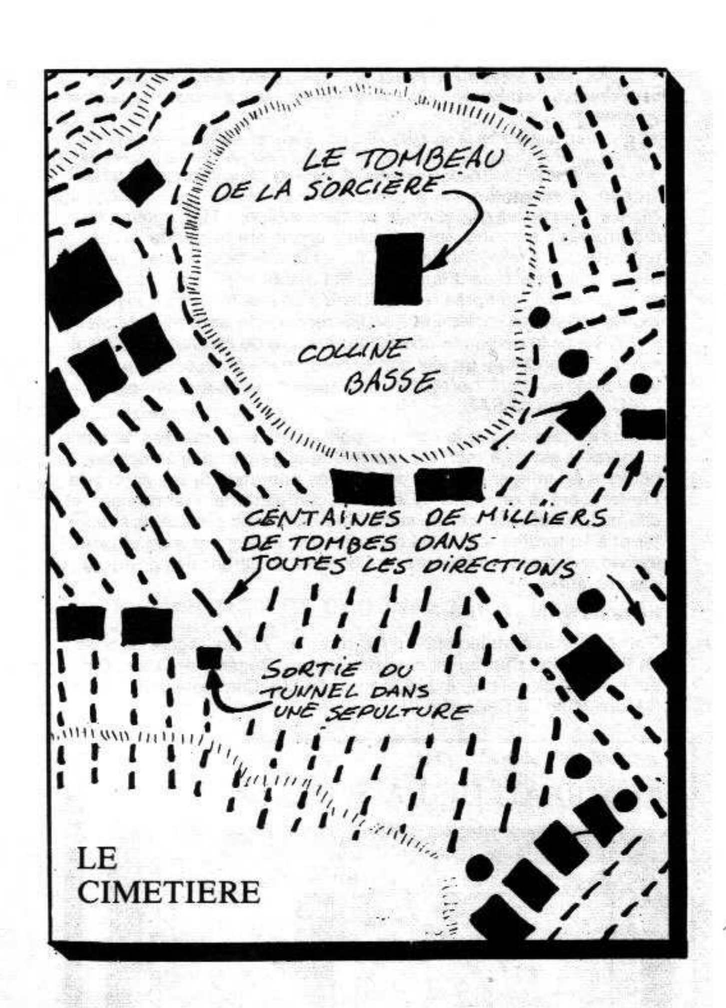
Le Cimetière

Lorsqu'ils émergent de l'extrémité du tunnel, les rêveurs se retrouvent au cœur d'un vaste cimetière. Il fait nuit ; une brume argentée nappe le sol jusqu'à hauteur de genou. Les pierres tombales sont taillées dans l'obsidienne, et rehaussées de métaux précieux ornant les angles des blocs et enluminant les étranges runes gravées sur leur surface. A une centaine de mètres de là, un grand tombeau est érigé sur une hauteur peu élevée ; il est également fait d'obsidienne et c'est la structure la plus impressionnante des environs. La porte en est entrebâillée...

C'est le tombeau de la sorcière. Si les rêveurs regardent par l'entrebaîllement de la porte, ils voient une chambre nue, de six mètres sur quatre. Tout autour de celle-ci, à hauteur d'homme, une étagère court sur les murs. Elle supporte des chandeliers de bronze lourdement décorés, dans lesquels sont fichées d'épaisses bougies jaunes qui voisinent avec les crânes d'animaux non identifiés, portant tous de cruelles cornes recourbées. Un cercueil d'obsidienne repose sur un socle du même matériau à l'autre bout de la pièce ; au-dessus, sur l'étagère, il y a un énorme livre fortement marqué par les assauts du temps.

Comme il a été dit précédemment, la porte est ouverte ; mais par son entrebâillement ne peut se faufiler qu'une personne de TAI inférieure à 10. La porte peut être davantage repoussée ; mais alors, elle grince horriblement, et cette stridence hideuse éveille des échos sans fin dans l'espace nocturne du cimetière hostile. Les rêveurs peuvent craindre que ce vacarme n'éveille le cadavre de la sorcière (voire quelque chose de pire) ; mais il n'en est rien — c'était pour les mettre en condition. Il faut réussir un jet en Discrétion pour pénétrer dans le tombeau. Si le jet est manqué, la sorcière s'éveille. Toute la différence est là : si le jet en Discrétion est réussi, elle ne se ranime que lorsque les rêveurs ont le grimoire entre les mains ; tout ce qu'il leur reste à faire, c'est d'échapper à son courroux, et leur mission est réussie. Mais si le jet est manqué, il leur faudra se battre contre elle pour lui extorquer le grimoire. S'il prend fantaisie à un rêveur de chiper quelques bougies ou quelques crânes sur l'étagère, un jet supplémentaire en Discrétion est nécessaire pour chaque objet convoité. Mais seul le grimoire s'avèrera d'un intérêt quelconque pour les Investigateurs.

Donc, si le jet en Discrétion échoue, la sorcière est réveillée. Elle s'abstient cependant de tout mouvement, jusqu'à ce que le rêveur soit perché sur le cercueil pour pouvoir atteindre le livre sur l'étagère qui le surplombe. Profitant de ce que le rêveur est en position vulnérable, la sorcière passe à l'attaque, et tente de l'étrangler de ses mains griffues après avoir fracassé le couvercle du cercueil.



LE CIMETIERE

Si le jet en Discrétion est réussi, elle se lève et s'élance hors de son cercueil qui se brise en éclats, juste au moment où les Investigateurs se dirigent vers la porte pour s'en aller.

La Sorcière

Lorsque la sorcière fait éclater le couvercle de cristal de son cercueil, le reste du sarcophage se brise également, tombant en mille fragments dont la chute tintinnabulante éveille tous les échos du sépulcre et son hideux cadavre noirci apparaît alors. Elle mesure plus de deux mètres ; sa silhouette générale est celle d'un humain, à part certains détails effroyables. Ses pieds se résument à des sabots, et lorsqu'elle se met debout, une courte queue préhensile écarte les lambeaux pourris de son suaire de soie noire en se tordant furieusement. Son visage n'est plus que ruine et désagrégation ; au fond des puits ténébreux de ses orbites vides, luisent des braises rouges... Sa mâchoire décharnée jusqu'à l'os happe le vide spasmodiquement, faisant jouer des crocs de trois centimètres avec un crissement révulsant. De maigres touffes de cheveux blancs adhèrent encore au crâne lépreux et une langue glissante d'un bleu noirâtre jaillit en éclair de sa bouche, comme celle d'un serpent.

Il n'est pas en son pouvoir de quitter son tombeau : elle ne pourra pas poursuivre les rêveurs au-delà de l'entrée. Elle aura alors la ressource de lancer des sorts, en particulier, celui de Résurrection de Cadavres.

LA SORCIÈRE
FOR 20 CON 20 TAI 20 INT 25 POU 20 *
DEX 10 PVie 20
Compétences : Esquiver 25 %.
Arme : Etreinte 85 % **.

* *en plus, elle a accès à 100 Points de Magie supplémentaires, stockés dans une autre dimension ; elle y aura recours avant d'entamer sa réserve personnelle.*

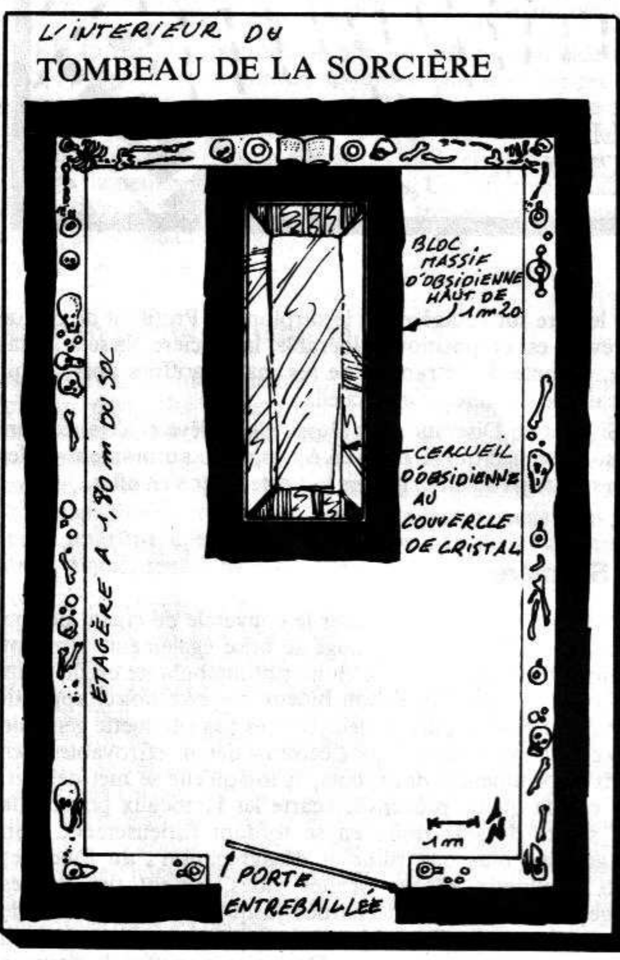
** *l'attaque favorite de la sorcière consiste à lancer ses longues serres pour agripper la gorge de la victime. Si l'attaque est réussie, la victime se trouve en état de choc (voir les règles de base de l'***Appel de Cthulhu** *relatives aux Dommages).*

Mais en outre, les griffes de la sorcière infligent 1D10 points de dommages par round, car ses doigts enserrent le cou de l'infortuné avec une force inhumaine, traversant la tendre chair, brisant les artères, et écrasant la trachée et l'œsophage... Cette étreinte se poursuit round après round, jusqu'à ce que la victime expire, à moins qu'elle ne parvienne à se libérer en opposant avec succès sa FOR à celle de son bourreau sur la table de résistance. Mais il est bien improbable qu'elle soit encore en vie au second ou au troisième round... L'horreur du spectacle arrache aux témoins 0/1D6 points de SAN.

Armure : tout ce que la sorcière pouvait avoir en matière de chair vulnérable est déjà mort ; de sorte que la plupart des armes ne peuvent lui infliger que des dommages minimes. Si ses points de Vie tombent à zéro, son cadavre est complètement démembré, et elle ne peut plus lancer de sorts. Ses morceaux persistent à gigoter et à se tortiller sur le sol du caveau et cherchent à attaquer individuellement les rêveurs, qui doivent se garder des griffures et des morsures.

Perte de SAN : 0/1D8.

Sorts : Terrible Malédiction d'Azathoth (p. 72 des règles de base de l'Appel de Cthulhu), et cinq nouveaux : Dégénérescence, Dissolution du Squelette, Explosion Cardiaque, Camisole Vivante et Résurrection de Cadavres.



Pour utiliser la Résurrection de Cadavre, la sorcière attendra que les rêveurs se soient enfuis du tombeau et soient en train de détaler dans le cimetière envahi par les ténèbres nocturnes vers le tunnel revenant dans le Monde Inférieur. Tous les corps qui reposent dans le cimetière se lèvent de leur tombe, horreurs désagrégées et putréfiées. Des mains décomposées jaillissent des sépulcres, suivis par des charognes puantes qui griffent la terre pour se frayer un chemin vers la surface et qui se lancent dans une poursuite trébuchante et désespérée aux trousses des rêveurs...

Les cadavres ressemblent à la sorcière : sabots et têtes inhumaines. Ils ont également la même langue de serpent, qu'ils montrent de façon écœurante aux rêveurs en fuite lorsqu'ils sont sur le point de les rejoindre.

Pour traverser le cimetière lorsque les cadavres sont en cours de resurrection, chaque rêveur doit effectuer trois jets en Esquiver. Chaque échec signifie qu'un cadavre est sorti du sol près du rêveur, et qu'il tente de le plaquer aux jambes...

Lorsque les rêveurs parviennent enfin à l'autre bout du tunnel, les goules qui les attendent se font un plaisir de les délivrer éventuellement de tout bras de cadavre qui serait encore accroché à eux. Ce sont de véritables friandises pour elles ; elles sont même capables de demander aux rêveurs de retourner là-bas pour leur en ramener un peu plus...

Cette partie de l'aventure onirique a l'avantage de pouvoir fonctionner comme un cauchemar récurrent : en effet, il se peut qu'il faille plusieurs tentatives pour récupérer le grimoire. A chaque retour des rêveurs sur les lieux, tout est retourné à l'état initial : porte entrabâillée, cercueil intact, etc. Des différences n'interviennent que dans le cas où un ou plusieurs des rêveurs ont trouvé la mort lors des précédentes tentatives pour piller la tombe. Leurs cadavres sont alors découverts dans le sépulcre, gisant dans des attitudes bizarres, comme de grotesques mannequins inanimés. La vue de ces compagnons morts coûte 0/1D4 points de SAN. Leurs dépouilles s'animeront et attaqueront avec les autres si la sorcière lance à nouveau le sort de Resurrection des Cadavres...

La sorcière attaquera plus volontiers à coups de magie que physiquement, mais les rêveurs feraient probablement mieux de trouver parmi eux un personnage particulièrement furtif, susceptible de récupérer le livre, et de courir ensuite comme un fou...

Le grimoire de la sorcière

Ce recueil est écrit avec des symboles oniriques universellement compréhensibles et il faut 2D6 mois pour le lire. Heureusement, une heure du monde éveillé équivaut à une semaine environ dans celui du rêve ; aussi, une ou deux nuits devraient suffire pour parcourir ce livre. Il n'a pas de titre ; on perd 2D6 points de SAN en le lisant, mais on gagne 6 % en Savoir Onirique et 3 % en Mythe de Cthulhu ; il a en outre un multiplicateur de sort de ×5. Il contient les sorts : Terrible Malédiction d'Azathoth, Explosion Cardiaque, Dissolution de Squelette, Camisole Vivante, Dégénérescence et Résurrection de Cadavres. Ces cinq sorts, précédemment décrits, ne peuvent être lancés que dans les Contrées du Rêve.

EXTRAITS DU GRIMOIRE DE LA SORCIÈRE

...il est au plus profond de la forêt fongique de petites sphères d'un bleu pâle veiné de pourpre. Elles sont faciles à détacher ; et l'ingestion de leur partie supérieure confère au fidèle la faculté de cotoyer impunément les servants de Ghadamon pour aller lui rendre hommage. Mais attention ! Parmi elles pousse une espèce de champignons d'aspect fort similaire, mais celle-là est fatale pour les animaux comme pour les êtres humains... et c'est en ce lieu que Ghadamon demeurera, jusqu'à ce que celui qui doit venir fasse son chemin jusqu'à lui ; alors, Ghadamon revient, sous l'océan. Là, il croîtra dans l'attente du Jour. Et lorsque ce jour sera venu, Celui qui Attend pour se Multiplier quittera son nid et rejoindra le terrible compagnon froid qui depuis toujours l'attend ; et cette aube qui verra la Bête se déchaîner et la sombre R'lyeh ressurgir hors des gouffres marins, cette aube saluera l'avènement du grand Cthulhu...

Aide au Rêve

Ce sort ne peut être lancé que dans le monde de l'éveil, et par un rêveur chevronné en passe de s'endormir. Il coûte 8 Points de Magie, aucun point de SAN, et il catapulte le rêveur en ligne droite dans les ténèbres du sinistre Monde Inférieur, en évitant complètement les Contrées du Rêve Supérieures.

Ce qui est malheureux dans ce sort, et qui n'est pas mentionné dans le texte, c'est l'endroit où les rêveurs se retrouvent lorsqu'ils s'éveillent dans le Monde Inférieur : pas de chance, c'est au fond de la vallée de Pnath, parmi les strates d'ossements innombrables et bruissants hantés par les bholes étranges et terribles...

CINQ NOUVEAUX SORTS

Ces sorts n'ont de pouvoir que dans les Contrées du Rêve ; dans le monde de l'éveil, ils restent sans effet. C'est dans leurs maléfices que réside la vraie force de la sorcière. Elle en use à l'encontre des intrus avec le maximum d'effet, comme il est décrit ci-dessous. Aucun humain n'est censé normalement connaître ces sortilèges.

DÉGÉNÉRESCENCE : Ce sort coûte 24 Points de Magie et ID10 points de SAN, et il faut 2 rounds pour le lancer. Le rêveur qui ne parvient pas à lui résister en l'espace de 1D6 rounds dégringole l'échelle de l'évolution, se muant en une chose étrange et animalesque. Il lui pousse du poil sur tout le corps, ainsi qu'un museau. Lorsque la mutation est achevée, la créature bestiale qui fut un rêveur attaque ses camarades à coups de pieds et de poings, et même à coups de tête. Contempler la furie d'un compagnon de rêve atteint de dégénérescence amène une perte de 0/1D6 points de SAN pour les autres rêveurs.

DISSOLUTION DU SQUELETTE : Ce sort consomme 8 Points de Magie et 1D10 points de SAN, et il faut 2 rounds pour le lancer. Si la victime ne parvient pas à résister à la sorcière, ses os s'évanouissent, et il dégouline à terre : il n'est plus qu'une flaque de chair molle et palpitante. Il ne tarde pas à s'asphyxier, incapable de respirer. N'importe qui peut le guérir en réussissant un jet en Rêver, moyennant l'investissement d'un nombre de Points de Magie égal à la TAI de la victime. On perd 0/1D6 points de SAN en voyant un compagnon frappé de ce malheur.

TERRIBLE MALÉDICTION D'AZATHOTH : C'est d'ordinaire l'ultime trait de venin de la sorcière ; elle lance ce sort en dernière vengeance lorsque les intrus disparaissent dans leur tunnel.

EXPLOSION CARDIAQUE : Ce sort coûte 12 Points de Magie et 1D10 points de SAN, et il faut 3 rounds pour le lancer. La victime qui ne parvient pas à lui résister sent son pouls s'accélérer de façon incontrôlable, augmentant rapidement en force et en rythme, jusqu'à ce qu'après 1D6 rounds son cœur explose à travers sa poitrine, provoquant sa mort instantanée et une perte de 0/1D4 points de SAN pour tous les témoins. Seul un jet réussi en Rêver peut sauver la victime en annulant les effets du sort, en consommant 12 de ses Points de Magie.

CAMISOLE VIVANTE : Ce sort consomme 8 points de Magie et 1D6 points de SAN, et il faut 2 rounds pour le lancer. Comme il est dirigé contre ses vêtements et non contre la victime, cette dernière ne peut pas résister. Le tissu se transforme en chair vivante et mouvante, analogue à celle d'une limace. Luisante de bave, elle commence à resserrer son étreinte sur le corps plein de chaleur humaine qu'elle entoure. Le rêveur perd 0/1D6 points de SAN en sentant la froide et humide créature commencer à l'écraser... Pour le guérir, il suffit de dépenser une quantité de Points de Magie égale à sa TAI. Le personnage a également la ressource d'opposer sa FOR à celle de la camisole (10), afin de l'ôter. Ses compagnons peuvent lui apporter leur aide, ajoutant leur FOR à la sienne. Lorsque les vêtements sont entièrement retirés, ils deviennent inoffensifs. Le tissu vivant, isolé de la chair qu'il parasitait, dépérit rapidement et se désintègre, laissant le rêveur nu comme ver. Il est probable que cet aspect des choses le désolera beaucoup plus que n'importe quel autre habitant des Contrées du Rêve.

Mais si les vêtements ne sont pas retirés, l'infortuné perd ID3 Points de Vie par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive...

RESURRECTION DE CADAVRES : Ce sort coûte 50 Points de Magie et 2D10 points de SAN, et il faut 1 round pour le lancer de façon effective. Il fait se lever les cadavres jusqu'à 50 mètres de la sorcière ; grâce à lui, les hideuses créatures semblables à des zombies peuvent saisir et dévorer des victimes qui seraient autrement hors de sa portée.

Un jet réussi en Esquive permet à la victime d'échapper à la poigne d'un cadavre ressuscité grâce à quelque objet, mais si ce jet est manqué, il reste encore la possibilité d'un combat sans merci FOR contre FOR pour briser l'étreinte du zombie (FOR 3D6). Si le rêveur gagne la bataille, il emporte avec lui le bras arraché du mort-vivant (qui reste solidement accroché) et il peut s'enfuir. Mais s'il ne parvient pas à briser l'étreinte, les autres cadavres focalisent leur attention sur lui, et tous lui tombent dessus, le plaquant au sol. Alors, avec une lenteur cruelle, ils le dévorent inexorablement...

Les rêveurs impliqués dans une telle scène perdent 1/1D10 points de SAN, et s'ils succombent à un effet cauchemardesque, ce dernier prendra la forme d'une séquence filmée au ralenti (ou de quelque chose d'équivalent) ; ainsi, les cadavres peuvent se saisir de leur proie en dépit de leur lourdeur et de leur lenteur.

Ce sort ne crée pas des cadavres lorsqu'il n'y en a pas. Quant à la quantité et aux conditions de conservation de ceux qui sont présents, c'est au Gardien d'en juger. Une dépouille mortelle vieille d'un millier d'années peut, par exemple, être ressuscitée mais n'être qu'un amas de poussière en forme d'humain, sans grande capacité de nuire, tout comme son intégrité et sa puissance peuvent être proprement terrifiantes...

Il y figure en outre deux sorts supplémentaires qui pourraient être bien utiles aux rêveurs. L'un est le Sort de Bannissement Onirique ; il est identique à celui qui se trouve dans certains exemplaires du Livre d'Eibon, et il est décrit dans ce chapitre-là. L'autre sort est nommé Aide au Rêve ; sa description figure ci-après.

Enfin, quelques informations s'avèrent précieuses, comme vous pouvez le constater dans l'encadré ci-dessous où sont reproduits quelques extraits du grimoire. Il y en a également une copie dans les aides de jeu.

La forêt de champignons

Les rêveurs ont donc appris dans le grimoire de la sorcière que dans la partie orientale de la grande forêt fongique pousse un champignon qui permet à celui qui en a consommé de marcher sous les eaux sans craindre de se noyer. Selon toute vraisemblance, les rêveurs se rendront en ce lieu pour y quérir ce végétal providentiel.

La forêt de champignons est immense ; des lumières irréelles luisent sourdement dans les sous-bois, bleues, vertes, violettes ; ces phosphorescences proviennent de certaines moisissures. Des champignons de toutes sortes : moisissures, levures, parasites, poussent avec une sauvage exubérance sur le sol ; ils se recouvrent les uns les autres, ils ont submergé des arbres malades de leurs obscènes bouffissures... Il fait très froid dans les halliers ; l'humidité est telle que partout flottent des brumes perfides. Le brouillard se condense sur les végétaux cadavériques et la chute perpétuelle des gouttes d'eau résonne comme une pluie lugubre.

Toute blessure ouverte est rapidement infectée par des spores invisibles en suspension dans l'atmosphère ; en une heure, la blessure éclate en un odieux pullulement d'excroissances mycosiques. Pour chaque heure où la victime séjourne dans la forêt, 1 point supplémentaire de sa TAI est infesté par l'ignoble moisissure, jusqu'à ce que son corps tout entier ne soit plus qu'une masse de filaments et de tumeurs ; méconnaissable, elle finit par expirer... Si le rêveur parvient à sortir de la forêt avant cette fatale issue, les cryptogames qui

le parasitent dépérissent rapidement et meurent, privés des conditions qui favorisaient leur croissance. Cependant, la FOR, la CON et l'APP de la victime sont chacunes réduites d' 1 point par 3 points de TAI que les champignons ont couvert avant sa guérison. Cette perte n'affecte que son être onirique.

Au bout de trois heures dans la forêt, les vêtements des rêveurs commencent à être eux aussi affectés par la prolifération des moisissures. Les excroissances qui les boursouflent sont essentiellement inoffensives, mais elles augmentent graduellement le poids du tissu et cela peut devenir fort inconfortable. Au-delà de 10 heures d'exposition à ces assauts, les textiles se décomposent et tombent en pièces irrécupérables. Le cuir souffre de la même façon, mais il résiste à 20 heures d'exposition avant de se désintégrer.

Les champignons bleus

Il s'agit de l'espèce dont parlait le grimoire de la sorcière. Elle se développe aux endroits qui se trouvent en contrebas, et noyés dans une brume perpétuelle. Ces champignons ressemblent de prime abord à des vesses de loup ; leur diamètre atteint une quinzaine de centimètres, et leur teinte est d'un bleu très clair, veiné de violet.

Il s'avère facile d'en cueillir un, mais un cri horrible retentit lorsqu'on l'arrache du sol. Sous le champignon, une petite créature d'une trentaine de centimètres de hauteur est attachée ; l'être minuscule suffoque et s'éteint rapidement. Un examen plus poussé permet de constater qu'elle fait partie du champignon ; de fait, la partie qui ressemble à une vesse de loup est le cerveau dénudé de la victime en miniature ; elle est facile à séparer du petit cadavre... Chaque fois que les Investigateurs détachent du sol une de ces créatures sans défense, ils perdent 0/1D3 points de SAN en entendant ses râles d'agonie.

Le grimoire indiquait également que certains des champignons pouvaient être mortels. Si les Investigateurs ne peuvent faire appel à des connaissances en Botanique pour identifier à coup sûr les spécimens inoffensifs, ils courent le risque d'une mort immédiate en consommant un champignon vénéneux. Et il y a 25 % de chances pour qu'un champignon le soit...

L'exploration de la forêt de champignons

Ni carte ni piste pour cette forêt infernale. A moins que les Investigateurs ne soient à même de suggérer un moyen plus intelligent de trouver leur chemin, ils en sont réduits à errer à travers cette jungle de mycellium. Pour chaque heure de progression sous ces frondaisons malsaines, ils ont 25 % de chances de faire une rencontre. Pour déterminer ce à quoi ils se trouvent confrontés, effectuez un jet de 1D6 sur la Table de Rencontres dans la Forêt de Champignons. Les explications et les statistiques suivent, détaillées par chapitres.

Rencontres dans la forêt de champignons

jet de 1D6	*rencontre*
1	sorcières
2	moisissures visqueuses
3	cercle féerique
4	parasite
5	Robigus
6	mycellium qui tue

Les Sorcières

Cette rencontre ne peut survenir qu'une fois. Si elle sort à nouveau lors du jet, faites-en un autre, ou bien inventez de toutes pièces votre propre rencontre.

Les rêveurs débouchent dans une petite clairière herbeuse au cœur de la forêt. Deux vieilles sorcières enveloppées de rudes manteaux bruns s'y affairent, en compagnie d'un individu de haute taille, vêtu de noir, qui se tient debout, le dos tourné aux rêveurs. Aucun des trois ne remarque l'arrivée des Investigateurs ; si ces derniers se tiennent tranquilles, ils peuvent observer les deux commères courbées parmi les graminées, occupées à recueillir soigneusement des graines dans leurs besaces de bure.

Un jet en Savoir permet d'identifier l'herbe : c'est du seigle. Sur un jet réussi en Botanique, il s'avère que le grain en est infesté d'ergot, une maladie cryptogamique ; cette moisissure contient, outre un certain nombre de dangereux alcaloïdes, de l'acide lysergique (LSD) à l'état naturel. Dans le passé, la consommation de pain confectionné avec du seigle qui en était atteint produisait une affection que l'on nommait le Feu de St-Antoine ; dans cette maladie, la victime éprouvait des hallucinations horribles, la folie le gagnait, puis la gangrène ; l'issue était souvent mortelle. On a récemment avancé l'hypothèse que plus d'une manifestation médiévale de sorcellerie ou de possession démoniaque peut être en fait imputée à l'ingestion de pain contenant de l'ergot de seigle...

Si les rêveurs restent quelque temps à l'orée de la clairière, ou s'ils y entrent, l'homme qui leur tourne le dos discerne leur présence et se retourne vers eux. Ses traits sont caucasiens, mais il est d'un noir d'ébène ; même le « blanc » de ses yeux, même ses dents sont couleur de jais. Celui qui réussit un jet en Mythe de Cthulhu reconnaît Nyarlathotep, et celui qui réussit un jet en Occultisme reconnaît l'Homme Noir des cultes de sorcières. Que ce soit l'une ou l'autre de ces compétences, ces jets réussis amènent une perte de 0/1D8 points de SAN à celui qui les a tentés. Quant à ceux qui ne réalisent pas à qui ils ont affaire, ils ne perdent que 0/1D3 points de SAN.

L'homme n'esquisse pas le moindre mouvement pour attaquer les rêveurs, et s'ils ont une once de sagesse, ils quitteront bien vite la clairière, abandonnant le trio à ses occupations diaboliques. Si un personnage est affecté d'un effet cauchemardesque à la vue de l'homme en noir, le résultat sera que ce dernier paraîtra d'une taille colossale aux yeux du malheureux, et le rêveur médusé ira se livrer à lui. Si ses compagnons ne le retiennent pas, il s'avancera dans la clairière ; Nyarlathotep se métamorphosera alors, devenant le monstre au tentacule rouge décrit dans le livre du Gardien de l'Appel de Cthulhu ; et il dévorera le rêveur...

Si les rêveurs tentent d'interrompre ce qui se passe, Nyarlathotep prend son aspect monstrueux, et les deux vieilles sorcières ramassent leurs sacs et s'envolent en caquetant furieusement.

Les moisissures visqueuses

Cette rencontre peut être récurrente. Ces créatures sont des champignons mobiles ressemblant à d'énormes amibes baveuses glissant sur le sol ; elles ingèrent toute substance nourricière qui se trouve sur leur trajet. Il est difficile de les endommager physiquement, mais elles sont sensibles aux attaques magiques. Leur taille varie et elles existent en diverses couleurs, toutes éclatantes. Il est fréquent que la surface supérieure de la moisissure se pare de corps pédonculés fructifères. Les moisissures visqueuses se dissimulent aisément parmi l'exubérance des champignons qui tapissent le sol ; mais elles peuvent également se laisser tomber sur des victimes depuis une branche. Lors d'une attaque, l'amibe monstrueuse se contente de se répandre sur sa proie.

caractéristiques		*moyennes*
FOR	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAI	2D10	11
POU	1D3	2
DEX	2D3	4
PVie 12		
Déplacement 3		

arme	att. %	dommages
Phagocytose	35 %	1D6 *

** la moisissure reste collée sur sa victime pendant les rounds ultérieurs, lui causant de continuels dommages avec ses enzymes digestifs. Une opposition FOR contre FOR est nécessaire pour se libérer de son étreinte gourmande.*

Armure : aucune, mais les attaques physiques occasionnent au maximum 1 point de dommages. Le feu ou la magie agissent normalement. Même dans l'hypothèse où la moisissure serait réduite à 0 points de vie, elle n'est pas vraiment « morte » ; elle est tout au plus dispersée en morceaux... Il lui suffira de quelques heures pour se couler en une seule entité et elle sera à nouveau comme neuve... Il n'y a que le feu, appliqué à chaque fragment de son corps, ou bien un fongicide approprié qui puissent la tuer de façon permanente.

Perte de SAN : 0/1D6 points de SAN.

Un cercle féerique

Cette rencontre peut arriver un nombre de fois illimité. Un large cercle de champignons blancs survient. Il mesure six mètres de diamètre et les champignons varient en hauteur de quinze à cinquante centimètres. Un lutin habite là, mais il ne se manifestera que si un Investigateur l'appelle en se tenant au centre du cercle et réussit un jet en Eloquence ou en Chanter. Alors, le lutin apparaît soudainement, comme jailli de nulle part : il est assis sur l'un des plus grands champignons. Sa taille n'atteint pas dix centimètres ; les rêveurs doivent s'approcher pour bien le distinguer.

C'est un homme minuscule, piètrement vêtu d'un vieux costume et d'un haut de forme élimé. Il ne porte pas de chaussures ; ses pieds sont surdimensionnés, velus, et prolongés par de longues griffes recourbées. Il n'a pas d'ailes.

Il aidera les Investigateurs de bon cœur s'ils le lui demandent de façon courtoise : il peut leur révéler où se trouve le site le plus proche où poussent ces fameux champignons bleus. Mais si les rêveurs se montrent menaçants ou tentent d'abuser de lui, il disparaît en un clin d'œil, et celui ou ceux qui l'ont offensé ne le reverront jamais, ni lui, ni aucun autre lutin.

Le Parasite

Cette rencontre peut survenir maintes et maintes fois ; mais après la première, le Gardien peut souhaiter faire s'attacher le parasite sur d'autres parties du corps.

Un bloc de matière fongoïde rougeâtre et palpitante s'abat depuis un arbre sur le visage d'un Investigateur. Il y adhère instantanément, émettant des pseudopodes microscopiques qui s'enfoncent dans la chair de son nouvel hôte. Ce parasite est hideux, mais inoffensif. On peut l'arracher, mais les pseudopodes restent fichés profondément sous l'épiderme, et en une heure, la masse s'est reconstituée. Le parasite reste attaché définitivement à la forme onirique de la victime, à moins que cette dernière ne trouve un moyen quelconque de s'en débarrasser... Ce sera son éternel compagnon lors de toutes ses futures visites dans les Contrées du rêve ; son APP s'en trouve rabaissée à 3.

Robigus, le Dieu de la Rouille

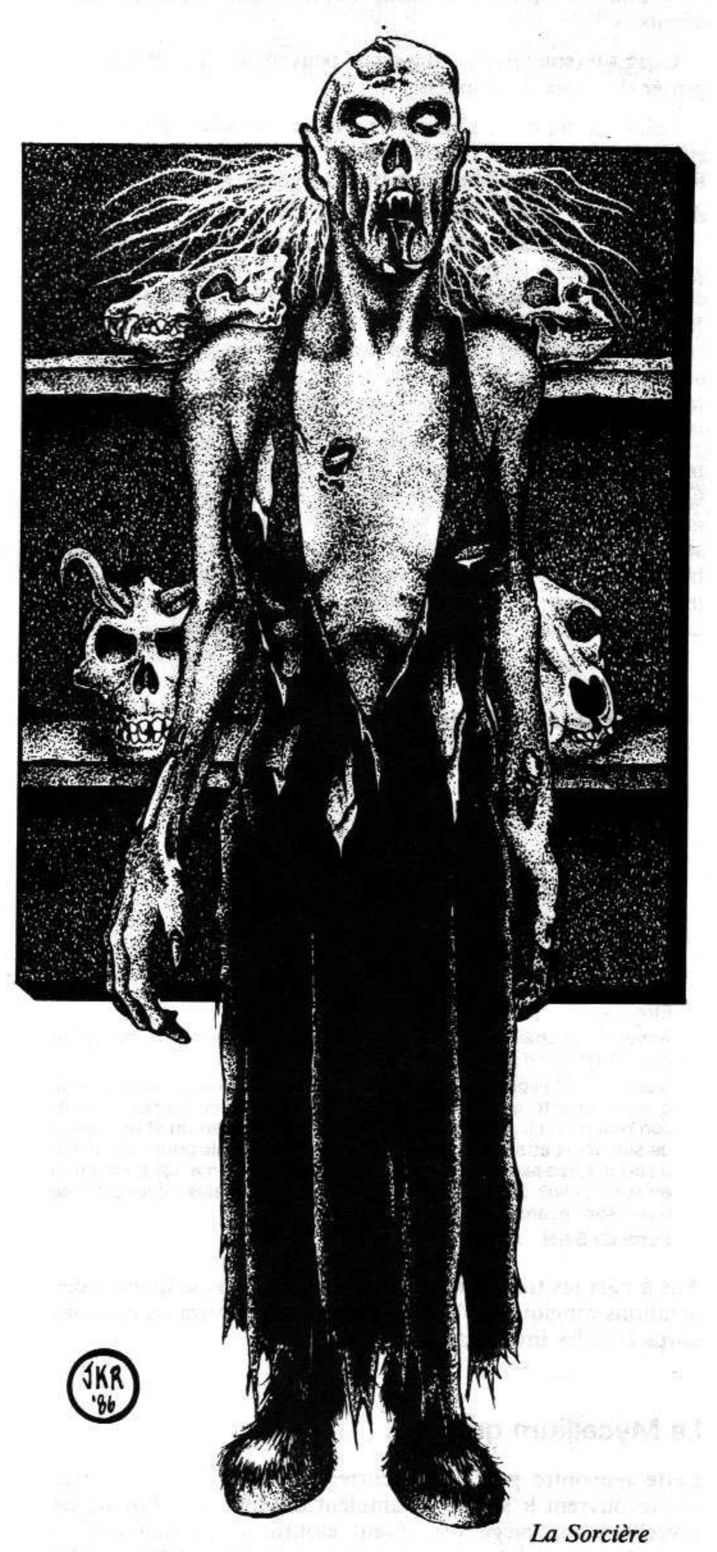
Cette recontre ne peut survenir qu'une fois ; si elle ressort lors d'un nouveau jet de dé, refaites-le, ou inventez-en une autre.

Une musique lointaine et ravissante parvient aux oreilles des Investigateurs. Il est facile de découvrir de quelle direction elle provient. S'ils réussissent un jet en Discrétion, ils peuvent s'approcher de la source sans être vus.

Dans une petite clairière, un homme grand et bien découplé siège sur un trône de moisissure blanche. Il a belle allure, et il est flanqué d'un cheval et d'un loup ; sur son épaule est perché un petit pivert. De part et d'autre de ce groupe, et légèrement en retrait, se tiennent deux champignons de deux mètres cinquante ; chacun d'eux agite son chapeau en de lentes ondulations et ce sont les lamelles qui se trouvent desciens, mais en plus petit. L'homme sourit béatement et bat la mesure avec sa main ; manifestement, il s'amuse bien.
gnons dansent devant le trône ; ils ressemblent aux musiciens, mais en plus petit. L'homme sourit béatement, et bat la mesure avec sa main ; manifestement, il s'amuse bien.

Un jet réussi en Anthropologie ou en Archéologie révèlera qui est ce personnage. Il s'agit de Robigus, le dieu Romain de la rouille ; la rouille étant une maladie cryptogamique qui affecte les récoltes de céréales et parfois les anéantit. Dans l'antiquité, on tentait de se concilier les bonnes grâces de Robigus en lui offrant une fête (que l'on appelait la Robigalia), dans l'espoir qu'il épargnerait les récoltes. Presque oublié à présent, il aime toujours se rappeler les honneurs qu'on lui rendait jadis...

Si un Investigateur manque son jet en Discrétion, Robigus le remarque, ainsi que tout rêveur qui choisirait de se montrer ouvertement. Ravi d'avoir de la visite, Robigus invite les rêveurs à le rejoindre.



La Sorcière

Robigus semble être convaincu que de toute évidence les rêveurs doivent participer à la fête ; tout argument contraire sera vain. Il insiste pour que le ou les personnages chantent pour lui. Chaque rêveur a une chance pour un jet réussi en Chanter. S'il y parvient, Robigus est pleinement satisfait, et désireux de poursuivre la conservation avec le rêveur. Si ce dernier le lui demande, il pourra lui indiquer où se trouve le plus proche site de champignons bleus.

Mais si le jet en Chanter est manqué, Robigus se bouche les oreilles en grimaçant douloureusement, et il fait cesser la musique. « Vous aviez raison », admet-il ; « vous faites assurément un bien piètre chanteur ; en conséquence, vous devez être un danseur ! » Sur ce, Robigus lève une main, et le rêveur (s'il manque son jet de Résistance) est transformé en un grand champignon danseur, comme ceux précédemment décrits.

Ceux qui sont passés inaperçus peuvent s'esquiver hors de portée des yeux de Robigus.

Celui qui tente de s'échapper ou de s'en aller après avoir été invité à rester se retrouve cloué au sol par le regard de Robigus et ne peut plus faire un seul geste. Robigus ne peut pétrifier ainsi qu'une personne par round.

Quant aux rêveurs qui ont été transformés en champignons danseurs, ils le restent jusqu'à ce qu'on les libère. Pour cela, on peut attaquer et tuer Robigus (mais il est rattaché à Mars, le dieu de la guerre, et il est un adversaire particulièrement formidable) ; plus simplement, on peut réussir un jet en Chanter pour Robigus, puis demander une faveur, et réclamer alors qu'il redonne à ses victimes leur aspect initial.

Lorsqu'il revient dans le monde de l'éveil, celui qui a été transformé en champignon souffre de séquelles mineures. Quelques jours plus tard, son domicile est infesté de champignons ; il y en a partout : sur les tapis, dans l'évier, etc. Ce ne sont que des espèces très normales, inoffensives ; mais l'exubérance de leur croissance risque de devenir gênante. Cette invasion fongique se poursuivra jusqu'à ce que le personnage ait fait désinfecter sa demeure par un professionnel...

ROBIGUS, Dieu de la Rouille

Caractéristiques :

FOR 30
CON 20
TAI 15
INT 15
POU 20
DEX 20
PVie 18
Déplacement 10

arme	*att. %*	*dommages*
Coup de Poing	100 %	1D3+2D6
Coup de Tête	100 %	1D4+2D6
Etreinte	100 %	spéciaux

Armure : la chair de Robigus résiste à l'attaque de n'importe quelle arme à l'instar d'une protection de 6 points.

Sorts : (1) Robigus a le pouvoir de clouer au sol d'un simple coup d'œil n'importe quel mortel, que ce dernier essaye ou non d'éviter son regard. (2) Il peut métamorphoser un mortel en un champignon de son choix atteignant la taille d'un homme ; mais pour cela, il doit d'abord surpasser les Points de Magie de la victime. (3) Il est enfin en son pouvoir de propager la rouille sur les céréales : il lui suffit de poser son regard dessus dans cette intention.

Perte de SAN : aucune.

Mis à part ses trois sorts, la magie de Robigus se limite à des créations fongiques ; s'il est attaqué, il combattra au corps-à-corps avec les Investigateurs.

Le Mycellium qui tue

Cette rencontre peut être récurrente. Parmi les moisissures qui recouvrent le sol, se dissimulent des filaments fibreux de mycellium qui piègent le rêveur étourdi à la manière d'un lacet. Celui qui échoue dans un jet en Trouver Objet Caché trébuche dans un enchevêtrement de ces filaments ; si de surcroît il manque un jet en Esquiver, il est pris dans les rêts et promptement garrotté, selon les règles de l'Appel de Cthulhu. Il est impossible de se délivrer lui-même ; si ses compagnons tentent de lui porter secours, ils se retrouvent empêtrés de la même façon. Un jet en Rêver permet de relâcher le collet moyennant l'investissement de 1D6 Points de Magie ; la victime peut alors profiter de ce répit pour tenter un second jet en Esquiver. Il peut renouveler la tentative une fois par round, jusqu'à ce qu'il finisse par succomber par suffocation.

Sur les bords du lac stérile

Comme les rêveurs en ont eu la révélation, Ghadamon est tapi à une centaine de mètres du rivage, non loin du centre de ce petit lac. Un clapot tranquille vient lécher la plage déserte. Le ciel d'encre est zébré d'éclairs terrifiants. Le sable sur lequel marchent les Investigateurs est un amas de débris d'os et de coquillages qui s'écrasent en crissant sous leurs pas ; des crabes translucides d'une cinquantaine de centimètres de large glissent furtivement en une fuite latérale à leur approche ; eux ne font aucun bruit en se déplaçant sur la berge.

Si l'un des rêveurs pénètre dans le Lac Stérile sans avoir au préalable ingéré un champignon bleu, il sera agressé par les servants de Ghadamon.

Par contre, celui qui consomme un de ces champignons en ressent très vite les effets magiques. Il lui vient aussi la certitude qu'il peut écarter les eaux de sa personne, par la seule force de sa volonté. S'il se rapproche du Lac Stérile, il voit son eau saumâtre se retirer devant ses pas. S'il y plonge une main ou un pied, l'onde se creuse en une cavité miroitante autour de ce membre. Le rêveur peut s'avancer ainsi dans le lac : une bulle d'air reste autour de lui, sur une épaisseur d'environ soixante centimètres ; elle peut durer approximativement une heure. Le fond de l'eau s'incline doucement. Il suffit de parcourir une trentaine de mètres pour trouver la Chose issue de Blakely.

Les servants de Ghadamon

Si les rêveurs n'avaient pas encore révélé leur présence, c'est lorsqu'ils commencent à pénétrer dans l'eau que ces choses s'agglutinent autour d'eux. Les rêveurs les voient foncer comme des torpilles, suivis d'une traînée de bulles. En l'affaire de quelques secondes, il sont cernés d'une sphère formée par ces choses.

Les servants de Ghadamon ressemblent à de grands poissons noirs armés d'énormes mâchoires ; en arrière de leur tête, leur corps s'étrécit brutalement, pour finir en une queue évoquant un serpent : la bête dans son ensemble revêt ainsi l'aspect d'un cône. Ils mesurent en moyenne 1 mètre de long, et leurs yeux jaunes et luminescents vrillent un regard de glace dans ceux de leurs victimes.

SERVANT DE GHADAMON

caractéristiques		*moyennes*
FOR	1D6	3-4
CON	3D6	10-11
TAI	1D4	2-3
INT	1D6	3-4
POU	1D6	3-4
DEX	4D6	14

PVie 7
Déplacement 10 en nageant

arme	*att. %*	*dommages*
Morsure	85 %	1D6 *

** cette attaque peut également servir à saisir une victime pour l'entraîner sous l'eau, sans nécessairement la blesser. C'est ce qui est arrivé à Blakely.*

Armure : 2 points de peau coriace, analogue à celle d'une grenouille.

Perte de SAN : ces bêtes n'occasionnent normalement qu'une perte de 0/1D3 points de SAN ; mais lorsqu'elles chargent en masse une victime, l'effet est aggravé.

Ces odieux poissons noirâtres entourent soudain chaque rêveur. A moins qu'il ne tienne les mains de ses compagnons, ou qu'il ne soit relié à eux de quelques autre façon (joignant de ce fait leurs bulles individuelles), il se retrouve coupé d'eux. Il ne voit plus rien, hormis de sinistres mâchoires de plus de trente centimètres de large, plantées de dents incurvées d'au moins cinq centimètres. Si le rêveur ne réussit pas alors un jet de SAN, il perd carrément 6 points. Si en plus il est affecté d'un effet cauchemardesque, les choses-poissons se rapprochent brusquement, pressant le personnage à moins de trente centimètres. Un autre jet de SAN est impératif ; s'il est manqué, l'horreur se colle à lui, sa bulle se défait complètement, et l'eau se teinte de carmin : dans une mêlée confuse, il est dévoré...

Si un au moins des jets de SAN se trouve réussi, les servants de Ghadamon restent à distance, et ils ne peuvent pas faire de mal au rêveur (à moins qu'il ne reste sous l'eau au-delà de l'heure de survie que lui confère le champignon). La masse serrée des poissons hideux intercepte la moindre parcelle de lumière ; il faut des lampes ou des torches aux Investigateurs pour qu'ils puissent voir sous l'eau.

La Larve

Etant donné qu'il ne gît qu'à une trentaine de mètres du rivage, le corps de la chose issue de Blakely n'est pas difficile à trouver. Sa vue fait perdre 0/1D6 points de SAN. Elle affecte la silhouette et les traits de Nelson Blakely, mais couvre une longueur de 3,50 mètres. Elle est entièrement composée d'une gelée frémissante et translucide. Elle ne peut quasiment pas bouger, mais les lèvres s'entrouvrent, et la voix de Blakely sourde, faible et suppliante, implorant sa délivrance...

Les rêveurs ont à présent le choix entre deux options. Soit ils sont à même de lancer avec succès le Sort de Bannissement Onirique ; ils peuvent alors renverser le processus de transfert entre Ghadamon et Blakely, et l'artiste guérit complètement, sa convalescence durant un nombre de jours égal à dix fois le temps passé à échanger sa substance avec Ghadamon. Soit les Investigateurs ne sont pas parvenus à découvrir ou à apprendre ce sort, ou bien, celui-ci a été lancé, mais en vain. Il leur reste alors l'alternative de mettre à mort la chose de sous les eaux ; cela signifiera la mort de Nelson Blakely, mais la monstruosité qui croît dans la chambre de la maison Tilstrom sera alors repoussée dans les Contrées du Rêve. Tuer Blakely n'a d'efficacité que si le transfert est inachevé. Dans le cas contraire, le trépas de Blakely ne fera que délivrer son âme de son atroce prison, mais Ghadamon restera dans le monde de l'éveil.

Achever Blakely n'est pas difficile ; son corps bleuâtre est d'une fragilité extrême : il suffit d'une minuscule entaille dans sa peau membraneuse, et le fluide qui la distend s'écoule dans l'eau du lac. En quelques minutes, la mort survient...

Conclusion

L'enrayement du processus de transfert entre Ghadamon et Nelson Blakely vaut bien l'attribution de 2D10 points de SAN, mais cette récompense sera réduite à 2D8 points si l'opération a causé la mort de l'artiste. Si les Investigateurs ne sont parvenus qu'à mettre à mort Blakely après que Ghadamon se soit échappé vers la mer, la récompense ne sera plus que de 1D8 et Ghadamon restera en liberté dans le monde de l'éveil. Si Penny est sauvée de la démence, les personnages recevront 1D6 points de SAN supplémentaires. Si les Investigateurs ont réussi à se débarrasser définitivement de Jerry le tueur, ils gagnent encore 1D6 points de SAN de plus, outre les félicitations de la police, dans le cas où ils auraient fait la preuve de sa culpabilité dans quelque meurtre à la hache...

La Saison de la Sorcière

par

Richard T. Launius

Où l'élucidation de faits troublants dans le monde de l'éveil mène les Investigateurs à un affrontement crucial dans les Contrées du Rêve avec Hesper Payne, la sorcière.

Le printemps est là ; une nouvelle vie déferle sur la vieille Arkham assoupie. Une brume pastel de bourgeons et de fleurs prend possession des jardins, et l'amour exulte dans les cœurs des jeunes gens. Mais toute cette innocente exubérance est ternie par une ombre jaillie du passé...

Les rires des petits enfants n'égayent plus les terrains de jeu. Envahies par l'effroi, les mères gardent jalousement leur progéniture sous leur aile, derrière des portes barricadées.

Le soir, plus personnes ne reste dans les rues, hormis quelques couples bravant de leurs baisers l'effroi de la nuit. Les spectres du passé hantent les venelles d'Arkham...

Nombreux sont ceux que la peur tenaille, issue des légendes du temps jadis. D'autres restent dans l'attente, et observent. Mais ils sont bien peu, ceux qui osent défier la Saison de la Sorcière...

Informations pour les Investigateurs

Un article (dont le texte est reproduit dans l'encadré ci-après) a paru dans l'édition du 26 avril du Boston Globe (ou de tout autre quotidien qui conviendrait mieux au cadre de votre campagne), relatant un fait divers quelque peu surprenant.

Ce même jour, une certaine Mrs Prynne, membre de la Société Féminine d'Etudes Historiques d'Arkham, rend visite aux Investigateurs s'ils habitent la Nouvelle Angleterre (s'ils vivent ailleurs, elle leur câble un télégramme urgent). Leur Société a appris de source informelle émanant de la police que les trois vieilles tombes n'ont pas seulement été fracturées ; elles ont également été vidées de leur contenu... La Société soupçonne quelque chineur de New York d'être à l'origine de cet acte crapuleux ; elle craint fort que cet incident ne marque le début d'une entreprise concertée, destinée à dépouiller Arkham des reliques de son glorieux passé...

Elle est cependant passablement surprise que les malfaiteurs s'en soient pris à ces trois tombes-là ; il y avait bien d'autres sites plus importants. Elle suggère que les Investigateurs commencent à mener une enquête à partir de là ; pour ce faire, ils peuvent puiser dans les annales de la Société, dans le fonds de la Bibliothèque Publique d'Arkham, et dans les documents que conserve l'Université de Miskatonic.

Si par la suite les Investigateurs se trouvent en panne dans leurs recherches, elle pourra les aiguiller sur d'autres voies, comme l'entendra le Gardien. Cependant, si les Investigateurs se reposaient un peu trop sur elle pour avoir des idées, il serait peut-être judicieux qu'elle s'en aille voir sa vieille mère malade, à Bar Harbor...

ARKHAM FRAPPÉE PAR LES GOULES !

ARKHAM (Mass.) — La police a rapporté que trois tombes situées dans le cimetière historique de Aylesbury Hill ont été violées la nuit dernière.

Ceux qui reposaient de leur dernier sommeil dans ces sépultures ont été identifiés ; il s'agissait des sieurs Randolph Smith, Sammuel Decker et Jonathan Cooper. Leur inhumation remonte à quasiment deux siècles.

Le Gardien du cimetière a déclaré avoir aperçu une lumière violette entre les tombes peu après minuit ; ce fait peut avoir un rapport avec l'odieuse profanation...

La police soupçonne que des contrebandiers en soient les auteurs ; ils auraient violé ces sépulcres à la recherche d'une cachette pour de l'alcool Canadien.

Informations réservées au Gardien

L'an de grâce 1692, Hesper Payne fut convaincue de sorcellerie et exécutée à Arkham. En montant à l'échafaud, elle jeta une effroyable malédiction sur la ville, et envoya son âme malfaisante dans les Contrées du Rêve ; là, elle a attendu plus de deux siècles l'heure où Arkham serait accablée par sa vengeance...

Ce temps est venu. Une étudiante de l'Université de Miskatonic, Susan Mason, a loué une chambre dans une vieille demeure d'Arkham ; les habitants l'appellent la « maison maudite », car ce fut là que Hesper vécut lors de son séjour parmi les mortels.

C'est sa filiation qui a amené Susan Mason à venir s'installer dans cette bâtisse décrépite : c'est une descendante de la

sœur d'Hesper. Cette dernière l'a influencée dans ses rêves, faisant naître en elle l'envie irrésistible de rechercher à Arkham l'histoire de sa famille.

L'influence onirique d'Hesper a continué de plus belle à accaparer l'esprit de Susan dans la « maison maudite ». Elle a complètement assis son influence sur l'étudiante lorsque celle-ci a découvert une gravure représentant son aïeule dans un vieux livre de la Société d'histoire d'Arkham. Leur ressemblance était au-delà de toute expression, allant jusqu'au détail infime : Susan retrouvait dans le portrait un grain de beauté qu'elle avait au visage et même une cicatrice à l'oreille qu'elle s'était faite récemment... Sous le choc, la raison de Susan a vacillé et Hesper en a profité pour prendre son contrôle psychique, de toute la force de son influence néfaste. néfaste.

Susan étant conditionnée pour accomplir ses volontés, Hesper a pu mettre en action ses projets de vengeance. Elle a incité Susan à ouvrir les sépultures des anciens de la vieille ville, à voler leurs ossements et à les apporter dans un sanctuaire souterrain sous le couvert des bois qui s'étendent près du Cimetière de Aylesbury Hill. Là, Susan a lancé un sort qui a transporté les âmes des infortunés dans les Contrées du Rêve ; Hesper en a pris possession et les a livrées à une colonie de bêtes lunaires afin qu'ils soient déchirés par une torture éternelle. Ainsi s'est achevée la première part de la malédiction vengeresse d'Hesper Payne.

Mais son ultime revanche doit avoir lieu la nuit de Walpurgis (le 30 avril, veille du 1er mai). Une double cérémonie sera célébrée : Hesper accomplira son rituel dans les Contrées du Rêve, pendant que Susan réalisera les mêmes invocations dans la crypte souterraine au fond des bois près du Cimetière d'Aylesbury Hill.

Hesper Payne pourra enfin alors récolter les fruits maléfiques de sa recherche séculaire dans les Contrées du Rêve. Le rituel la transportera physiquement dans le monde de l'éveil, accompagnée d'un bon nombre de ses serviteurs oniriques. Grâce à ces monstrueuses créatures, elle détruira Arkham, et le Mal règnera à nouveau.

Les recherches

On peut trouver des informations sur ces hommes dont les restes ont été si mystérieusement dérobés, et ce, à la Société d'Histoire d'Arkham, à la Bibliothèque Publique d'Arkham, et à la Bibliothèque de l'Université de Miskatonic. Pour exhumer chaque élément d'information marqué d'un point, il faut réussir un jet séparé en Bibliothèque.

Randolph Smith :

• Les registres civils établissent que Smith fut l'un des pères fondateurs de la ville, et qu'il était trappeur de son état. Il naquit en 1623, et mourut en 1699.

• Les minutes du tribunal montrent que Smith fut le principal témoin à charge lors du procès de sorcellerie d'Hesper Payne, en 1692. Smith a déclaré l'avoir vue dans les bois au sud-est d'Aylesbury Hill, en conciliabule avec le Diable. Une grande partie de son témoignage a été ultérieurement arrachée du registre.

• Dans un ouvrage sur la sorcellerie, « Prodiges de Canaan en Nouvelle Angleterre », l'auteur affirme que Smith a décrit le Diable sous l'aspect d'un très grand Nègre. Smith a également soi-disant vu Hesper parler à un immonde démon familier ayant l'apparence d'un bouc. Ce dernier avait des sabots d'un type particulier, tournés en dehors, et sa face était celle d'un homme barbu armé de crocs jaunes et acérés.

Samuel Decker :

• Dans les registres civils, il est porté que Decker fut maire d'Arkham de 1685 à 1710. Il naquit en 1647, et mourut en 1716.

• Dans un ouvrage au titre explicite : « Curiosités du Droit dans les Jours Anciens de la Nouvelle Angleterre », il est dit qu'à Arkham, entre 1685 et 1695, l'une des fonctions du maire était d'entretenir la minuscule prison de la ville et de superviser tous les châtiments corporels et toutes les interrogations judiciaires.

• Dans une vieille lettre d'un cousin de Decker adressée à sa tante, le cousin mentionne que Decker fut tout particulièrement maudit par Hesper Payne pour le traitement infligé aux sorcières emprisonnées, avant sa pendaison en septembre 1692.

Jonathan Cooper :

• La plupart des historiques de la cité d'Arkham s'accordent sur ce point : Cooper fut le premier homme de loi à s'installer sur les lieux. Il naquit en 1630, et mourut en 1699. Il devint juge en 1690.

• Les minutes du tribunal pour affaires de sorcellerie établissent unanimement que le juge Cooper présida la plupart des procès de sorcières à Arkham. Il condamna Hesper Payne à la mort par pendaison, et voua verbalement son âme au feu de l'enfer. Les autorités le réprimandèrent pour ce dernier point.

Le cimetière d'Aylesbury Hill

S'ils visitent le cimetière de jour, les Investigateurs peuvent s'entretenir avec le gardien, Herman Walker. Il faudra un jet réussi en Baratin pour obtenir une quelconque information utile. A défaut, Herman est considérablement impressionné par quelqu'un détenant un Crédit supérieur à 40 ; il sera extrêmement serviable et coopératif envers des gens si élégants. Il n'attend ni pot-de-vin ni pourboire, mais il sera agréablement surpris si l'un ou l'autre lui est offert, et il l'acceptera très volontiers ; ce qui n'empêchera pas qu'il faille toujours avoir un Crédit de 40 ou plus, ou réussir un jet en Baratin pour obtenir des informations de sa part.

LE RÉCIT D'HERMAN

« Eh bien, au moment où le vol s'est passé, je prenais l'air dans le cimetière. Et j'ai vu un halo, comme une lumière violette, entre les tombes. Voilà, c'est tout ce que j'ai vu...

« C'était un fantôme, cette lumière ! Je le sais, et vous l'apprendrez ! C'était un fantôme. Et je sais lequel ! Celui de Hesper Payne. Celle qui a maudit Arkham et tous ceux qui sont dedans. Je crois qu'elle cherche à revenir pour voir sa malédiction commencer à s'accomplir.

« Ah oui ! Je me souviens aussi d'autre chose. Il y a eu une fille de l'Université qui a tourné autour des tombes pillées, quelques jours avant que ça n'arrive. J'avais parlé avec elle. Elle s'appelle Susan. Je crois qu'elle étudie l'Histoire. Des étudiants en Histoire, il y en a beaucoup qui traînent dans les parties les plus anciennes du cimetière. Ils regardent les dates de naissance, et tout ça... »

Si les Investigateurs expriment le souhait de voir les tombes violées, Herman est ravi de leur montrer le site. S'ils ne les visitent pas avant le 29 avril, ils les trouveront déjà comblées (par les soins d'Herman), et aucun indice ne subsistera.

Les sépultures ouvertes sont dans la partie la plus ancienne du cimetière. Les années ont usé et craquelé les pierres tombales. De vieux arbres pourrissants jettent une ombre lugubre sur les personnages lorsqu'ils s'approchent du lieu du crime.

De grands tas d'humus sont amoncelés de part et d'autre de chaque fosse ouverte et des cercueils de bois à demi-décomposés ont été jetés au-dessus. Tous ont été éventrés de l'extérieur. Et chacun est vide, naturellement.

Si quelqu'un descend dans une sépulture béante, il doit tenter un jet en T.O.C. Si le jet est réussi, l'Investigateur découvre de la terre meuble sur la paroi est de la tombe. A l'examen, cette terre s'écroule, révélant l'entrée d'un tunnel donnant dans la tombe. La même chose peut être découverte dans les trois fosses ; un jet réussi en Géologie révèlera que ces galeries n'ont pu être creusées que par en-dessous des sépultures. Réaliser le fait coûte 0/1D3 points de SAN.

Si les Investigateurs agrandissent l'entrée dans le tunnel, ils découvrent qu'il est assez grand pour qu'ils puissent y pénétrer en marchant accroupis. Ils devront alors essayer un second jet en T.O.C. S'il est réussi, ils remarquent de nombreuses empreintes de petits sabots, fourchus et bizarrement tournés vers l'extérieur.

Si les Investigateurs s'aventurent dans les tunnels, il serait bon que le Gardien les fasse errer dans les ténèbres pendant une ou deux heures, pour finir par émerger à la lumière près d'un tuyau d'égout se déversant dans la Rivière Miskatonic. Il y a 20 % de chances pour qu'ils rencontrent 1D6 goules pendant qu'ils avancent péniblement dans le boyau. Et aucune goule ne laisserait passer pareille aubaine : un groupe de victimes aussi faciles que de malheureux Investigateurs en train d'avancer en canard dans une galerie obscure...

La menace des Goules

Toutes ont 60 % en Se Cacher, et 80 % en Discrétion, pour un déplacement de 9. Elles peuvent attaquer simultanément par griffures et morsure au cours d'un même round. Voir une goule fait perdre 0/1D6 points de SAN. Si sa morsure atteint un personnage, elle peut continuer à le tourmenter (voir les détails dans la description du monstre en page 43 des règles de base de l'Appel de Cthulhu). Dans l'espace confiné du tunnel, le combat s'avère quelque peu différent. Les armes à feu entrent en action en fonction de la DEX de leur utilisateur, plutôt que de se mettre à tirer systématiquement d'abord, avant que le combat en corps à corps n'éclate. Les compétences des Investigateurs sont divisées de moitié, ainsi que toutes les armes de corps à corps (exception faite du poing, du coup de tête, du poignard et du couteau). Les goules, par contre, ne sont nullement handicapées...

LES GOULES ATTAQUANTES

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*	*six*
POU	16	18	13	16	11	17
DEX	13	17	10	17	15	11
PVie	18	18	13	13	12	17
Griffe	40 %	25 %	55 %	30 %	55 %	35 %
Domm.	1D6 +1D4	1D6 +1D4	1D6 +1D4	1D6 +1D4	1D6 +1D4	1D6 +1D4
Morsure	30 %	20 %	45 %	25 %	35 %	45 %
Domm.	2D6	2D6	1D6 +1D4	1D6 +1D4	1D6	1D6

Autres informations disponibles à l'Université de Miskatonic

On l'a déjà dit, on peut trouver des indications sur Randolph Smith, Samuel Decker et Jonathan Cooper à la bibliothèque de l'université. Mais il y a aussi une collection complète de journaux locaux.

Si les Investigateurs visitent le Département d'Histoire, à la recherche d'étudiantes prénommées Susan, il leur est permis de rencontrer le Dr Hampton, directeur du département. Si un des Investigateurs est professeur à Miskatonic, ou est simplement professeur d'histoire dans une université ou un collège quelconques, le Dr Hampton les aidera volontiers. Autrement, il faudra réussir un jet en Eloquence avant qu'il accepte de divulguer une information utile à ces personnes étrangères à l'université. Il sait que cinq étudiantes en Histoire portent ce prénom, et il peut fournir leurs adresses aux Investigateurs.

SUSAN DUGAN — les Investigateurs la trouvent dans son dortoir, en train de rédiger une dissertation sur les causes de la guerre de sécession. Si les Investigateurs l'abordent de manière amicale et informelle (le Gardien en jugera), et lui demandent si elle connaît une Susan fréquentant le cimetière, elle répond qu'il doit s'agir de Susan Mason, qui habite dans un taudis infesté de rats de l'autre côté de la ville. Elle leur dira aussi que Susan Mason ne vient plus que rarement aux cours. Mais si les Investigateurs l'ont abordée de façon technique et guindée, elle ne leur dira rien. Et si un Investigateur commet l'erreur de lui faire de l'œil (ou d'autre chose), elle lui mettra sous le nez sa bague de fiançailles, puis, ulcérée, attendra des excuses.

SUSAN MASON — d'après le professeur, l'histoire de sa famille a tellement accaparé son intérêt qu'elle a plus ou moins abandonné ses études. Son ancienne adresse était au 119 de Jenkin Street, à Arkham.

SUSAN CRAWFORD — sa voisine de chambre explique aux Investigateurs que Miss Crawford a quitté l'université pour retourner chez elle. D'autres étudiants en Histoire pourront, sur un jet réussi en Eloquence, informer les personnages qu'en fait, Susan Crawford est partie de façon plutôt impromptue. Certaines rumeurs insinuent qu'elle était enceinte. Si les Investigateurs poussent jusqu'à sa maison à South Bend dans l'Indiana, ils constateront que la rumeur disait vrai.

SUSAN SMITH — on peut la trouver à la bibliothèque de l'université, où elle travaille comme assistante. Elle habite chez ses parents et déclare qu'elle ne se promène jamais dans le vieux cimetière. Sa famille et ses amis confirmeront ses dires.

SUSAN CRAIG — elle est occupée à classer des fiches d'étudiants en première année. Elle et Susan Mason sont les deux seules étudiantes licenciées en Histoire. Elle sait que Susan Mason passe beaucoup de temps en recherches dans le cimetière. La dernière fois qu'elle l'a vue, elle était à la Société d'Histoire d'Arkham, et elle étudiait les procès de sorcières. Susan Mason vit dans la maison maudite.

L' « Arkham Advertiser »

Les Investigateurs peuvent dépouiller les archives du journal local aussi bien à la Bibliothèque de l'Université de Miskatonic, que dans les bureaux du quotidien. Mais à l'université, seuls les étudiants de Miskatonic, ou les professeurs d'une quelconque université, sont admis à consulter ces archives. Alors qu'aux bureaux du journal, un jet réussi en Crédit ou en Eloquence suffit à impressionner suffisament les employés pour qu'ils permettent aux Investigateurs de les parcourir.

A chaque jet en Bibliothèque réussi, un élément d'information est obtenu (voir les indices disponibles reproduits dans l'encadré ci-après).

Il faudra réussir un jet en Occultisme pour reconnaître dans le 1er mai une date importante dans les célébrations des sorcières.

Le poste de police d'Arkham

Il faudra réussir un jet en Droit ou en Discussion pour parvenir à arracher quelque information aux policiers débordés. L'Officier Cobb qui est de service au poste dira alors aux Investigateurs qu'ils n'ont aucune piste permettant de savoir qui étaient les pillards de tombes du 27 avril. Ils ont bien trouvé une traînée d'immondices menant aux bois près d'Aylesbury Hill, mais cette trace s'interrompait à une centaine de mètres après avoir franchi l'orée du bois. L'affaire n'est pas d'une grande importance, et franchement, la police a bien d'autres chats à fouetter.

INDICES FIGURANT DANS LE JOURNAL

• Au cours des années passées, il y a eu d'étranges apparitions à Arkham aux alentours du 1er mai et ce jour-là. Des articles remontant à plusieurs années mentionnent des choses du genre : suicides, disparitions, et même marins.

• *Article du 17 avril de cette année :*

MAIS OU EST DONC PASSE LE PRINTEMPS ?

Depuis quelques semaines, l'esprit du printemps fait défaut au cœur des citoyens... On le voit bien : le service est morose dans tous les restaurants de la ville, il n'y a personne dans les rues à la nuit tombée, et il y a la queue dans les salles d'attente des médecins...

Il semblerait qu'une fois de plus de nombreuses personnes souffrent de troubles du sommeil... Le Dr Cox, de l'Hôpital psychiatrique d'Arkham, rapporte qu'un grand nombre de gens sont affectés par des cauchemars. Selon le Dr Cox, beaucoup d'habitants d'Arkham sont encore passablement superstitieux, et subissent en conséquence un important stress mental aux alentours de Walpurgis...

• *Article du 26 avril de cette année :*

UN ETUDIANT VICTIME D'UN MAL ETRANGE

Eric Watson, étudiant en mathématiques à l'Université de Miskatonic, a été admis à l'Hôpital psychiatrique d'Arkham la nuit dernière. Locataire au 119, Jenkin Street (adresse de la fameuse « maison maudite »), Eric a été retrouvé dans la rue, où il errait, l'air hébété, et marmonnant des balbutiements incohérents.

Les médecins réservent leur diagnostic.

Si un Investigateur a le toupet de demander de quels « chats » il s'agit, et s'il réussit un jet en Eloquence ou en Baratin, l'Officier Cobb laissera glisser qu'il y a eu un nombre d'appels toujours croissant, relatifs à des chamailleries de voisinage, manifestement causées à la base par des personnes éprouvant des troubles du sommeil. Il y a eu également beaucoup d'appels fantaisistes, venant de gens convaincus d'avoir vu le spectre d'une sorcière et un halo de lumière violette. De telles frivolités font perdre son temps à la police, et tout le monde s'en trouve en danger, affirme l'Officier Cobb, avec sévérité.

Les historiens locaux

Si les Investigateurs entrent en contact avec un antiquaire du cru, ou s'ils peuvent réussir eux-mêmes un jet en Histoire, ils découvrent qu'une malédiction a été lancée contre la ville par la sorcière Hesper Payne à la fin du XVIIe siècle. C'est elle qui a fait construire la vieille pension du 119, Jenkin Street, et elle en a été propriétaire de son vivant.

La Société d'Histoire d'Arkham

Les locaux de la Société d'Histoire d'Arkham sont ouverts du lundi au vendredi, et de 9 h à 17 h. Ils sont fermés pendant le week-end. Mais s'ils présentent un motif valable et que Mrs Prynne soit disponible, elle peut obtenir une autorisation d'entrée spéciale pour les Investigateurs, pourvu que ce soit à une heure décente. Il n'y a pas de gardien. Venant s'ajouter aux informations répertoriées au chapitre « Les Recherches » et concernant Randolph Smith, Samuel Decker et Jonathan Cooper, les éléments suivants peuvent être obtenus sur Hesper Payne. Il faut un jet en Bibliothèque pour chaque alinéa. Et tous ces indices sont enfouis dans des recueils de souvenirs personnels ou dans des historiques familiaux longs et plutôt rébarbatifs.

• Dans les **Annales de la Famille Rondfort,** Wm. Rondfort (1679-1734) a raconté à son petit-fils qu'il avait eu souvent l'occasion d'épier personnellement Hesper Payne alors qu'il avait 12 et 13 ans. Mais il était trop terrorisé pour en parler au procès.

Rondfort a fréquemment aperçu Hesper de nuit dans les bois, et souvent en compagnie d'autres femmes qui furent plus tard convaincues de sorcellerie et pendues. Sa présence était toujours accompagnée d'un halo violet. Il affirme l'avoir vue trois fois avec un grand homme noir, la veille de la pleine lune. Cet homme ne pouvait être que Satan en personne, c'est sûr.

Une fois, il a vu Hesper qui portait un bouc sur ses épaules. Ce bouc avait un affreux visage humain, avec de grandes dents. Ses sabots étaient déformés. Il murmurait à l'oreille d'Hesper.

• Les annales personnelles de divers magistrats s'accordent sur le fait que la confession d'Hesper fut parachevée par l'application d'un fer de forme particulière porté au rouge. Elle fut ainsi marquée au cœur d'une brûlure « ressemblant à l'étoile juive », sur les instructions de Samuel Decker. Après quoi, elle passa immédiatement aux aveux complets, sans montrer toutefois de signe de contrition. Le Juge Cooper la condamna à être pendue par le cou jusqu'à ce que mort s'en suive ; ensuite, elle fut enterrée dans une tombe anonyme hors du cimetière consacré.

• Le journal intime de Charity Smith, la fille aînée de Randolph Smith, fournit un témoignage oculaire de l'exécution d'Hesper :

Alors que la vile sorcière se tenait sur l'échafaud, elle cracha et maudit la cité. Ses paroles enfouirent la crainte dans les cœurs de tous ceux qui étaient présents. « Et par le pouvoir de l'Homme Noir, je reviendrai un jour du pays du sommeil profond, et grande sera ma colère ! Les âmes de Randolph Smyth, Samuel Decker et Jon Cooper seront tenues prisonnières pour ma vengeance dans le pays des cauchemars, et leur torture sera sans fin. Cette ville sera ébranlée, et l'obscurité de la mort s'abattra sur elle, et mon pouvoir règnera à nouveau à son zénith ! » Ensuite, l'horrible sorcière fut pendue.

S'ils réussissent un jet en Trouver Objet Caché, les Investigateurs remarqueront que, dans les minutes du tribunal relatant les procès de sorcières, les pages concernant celui d'Hesper Payne ont été récemment arrachées. Ces pages contenaient sans doute bien plus d'informations, de source officielle. Si les Investigateurs informent la bibliothécaire du larcin, elle en est choquée et elle suspecte verbalement « Susan ». Si les Investigateurs demandent à en savoir plus sur cette Susan, la bibliothécaire leur indique qu'une étudiante de ce nom venant de l'Université de Miskatonic avait coutume de consulter régulièrement les livres des Procès des Sorcières. Elle n'a pas reparu depuis plusieurs semaines, mais la bibliothécaire est sûre qu'il s'agissait bien d'une étudiante en histoire ; en effet, personne d'autre n'aurait passé autant de temps sur un sujet historique aussi restreint.

L'hôpital psychiatrique d'Arkham

Cet hôpital se trouve dans Pickman Street, et il est ouvert aux visiteurs entre 11 heures et 16 heures. Si les Investigateurs veulent rendre visite à Eric Watson, il leur faut réussir un jet en Baratin. Cependant, ils seront autorisés à entrer sans effectuer ce jet si l'un d'entre eux est psychologue ou psychiatre. Le Dr Cox, qui dirige l'hôpital, les accompagnera.

Dans la cellule de Watson, ils se retrouvent devant un jeune homme assis au bord de sa couchette, les yeux perdus

dans le vide. Il a l'air de ne pas avoir dormi depuis plusieurs jours. Le Dr Cox confirme que c'est bien le cas... Il explique aux Investigateurs que le patient exprime une grande crainte du sommeil. Il se plaint de rêves étranges, dans lesquels il voit une femme d'une sombre beauté portant des vêtements d'un autre temps ; un bouc hideux est accroupi près d'elle. Eric affirme qu'elle l'a appelé et qu'elle l'a entraîné vers d'étranges contrées à la lumière d'une non moins étrange lampe violette.

Dans ses moments de lucidité, Eric a déclaré aux médecins que parfois, il ne saurait dire où était la réalité : il lui semblait que c'étaient ses rêves qui la constituaient, ses plages d'éveil n'étant que des songes... « Un cas très intéressant, » commente le Dr Cox.

Si les Investigateurs veulent communiquer avec Eric, il leur faut réussir un jet en Psychanalyse. S'il est manqué, Eric se contentera de rester assis au bord de sa couchette, le regard dans le vague ; de temps en temps, il tendra les bras dans leur direction, agitant ses mains comme si les Investigateurs n'étaient qu'une vision floue...

Si le jet en Psychanalyse est réussi, il leur fait part du rêve qui suit. Il répète ce que les médecins ont déjà rapporté, à propos d'Hesper et de son démon familier, puis décrit ce qu'il voit en la suivant.

« Nous traversons un village ; ses rues sont pavées, et ses habitants portent d'étranges costumes. Des chats se pressent autour de nos pas, mais ils grondent contre la femme au bouc ; quant aux habitants, ils l'évitent lorsqu'elle passe... Nous nous retrouvons ensuite en plein champs... Puis nous entrons dans une ville pleine de marins et de tavernes sombres. Nous finissons par sortir de cette cité, et nous arrivons devant une vieille maison pourrie par le temps. Derrière cette demeure, le sort qui m'est destiné devient clair : une immense Chose noire se tient près d'un autei ; elle brandit un couteau acéré. Elle m'intime l'ordre de m'étendre, car mon sang doit sceller la malédiction ; comme eux, je deviendrai alors maître du rêve...

« A ces mots, je m'enfuis éperdument, et je me retrouve dans ma chambre. Mais elle est encore là, avec son bouc, et son couteau luisant... Dans mon lit, j'esquisse un mouvement de recul, mais le bouc me mord !

« Ce matin-là, lorsque je me suis éveillé, mon lit était trempé d'une sueur glacée. En baissant les yeux, j'ai aperçu ceci ! »

Il défait prestement un bandage qui enveloppait une de ses mains et montre une blessure. Sur un jet réussi en Anthropologie ou en Zoologie, on détectera que cette morsure semble le fait d'un humanoïde ou d'un singe doté de crocs aigus.

Pendant l'examen de sa blessure, Eric sombre à nouveau dans son hébétude.

Informations sur Eric réservées au Gardien

Hesper Payne a influencé, et influence toujours Eric depuis les Contrées du Rêve, pour qu'il sacrifie son être onirique au cours du sort destiné à détruire Arkham. A son réveil, c'est Susan Mason qu'il a vue, habillée comme Hesper, portant sa sempiternelle lanterne violette et accompagnée de Spectre, son demi-bouc familier.

Les intentions de Susan sont similaires à celles d'Hesper : sacrifier le vrai Eric alors qu'Hesper tue celui du rêve, pour permettre l'irruption d'Hesper dans le monde de l'éveil.

Sur un jet réussi en Mythe de Cthulhu ou en Savoir Onirique, les Investigateurs sauront qu'il leur faut voyager dans les Contrées du Rêve pour faire la vérité sur cette étrange affaire...

La maison maudite

Tôt ou tard, les Investigateurs décideront de visiter le 119 Jenkin Street, l'ancienne demeure d'Hesper Payne. L'antique bâtisse de trois étages semble menacer les intrus ; il en sort une impression de malfaisance très ancienne... A l'heure actuelle, c'est une pension, qui n'attire pour clientèle que les désargentés ou les curieux passionnés de légendes de sorcellerie. Ce sont ces légendes qui ont attiré ici Susan Mason et Eric Watson, et maintenant, les Investigateurs...

Chacun des pensionnaires de la maison maudite est décrit de façon distincte.

Mr DOMBROWSKI — le propriétaire. La cinquantaine, chauve et replet. Il a l'air très sévère et il jette des regards furibonds aux Investigateurs pendant qu'ils le questionnent. Néanmoins, il est content au fond de parler de la maison à des gens...

Interrogé au sujet de Susan Mason, il déclare que c'est une bonne locataire, qui n'amène personne chez elle et paie toujours son loyer régulièrement.

Interrogé sur Eric Watson, il dit que dès le premier jour où il est arrivé, il s'est comporté en excentrique. D'après ce qu'il en sait, Watson est un étudiant en Mathématiques de l'Université.

Il prévient les Investigateurs qu'ils sont entièrement libres de s'entretenir avec qui bon leur semble dans sa pension ; mais surtout, qu'ils ne viennent plus déranger Mr Dombrowski...

GRETCHEN CAMPBELL — Il n'y a personne chez elle. Si les Investigateurs interrogent les autres locataires à son sujet, ils apprennent qu'une femme d'un certain âge habite là, mais que personne ne l'a vue depuis plusieurs jours. La plupart supposent qu'elle est partie à Boston pour rendre visite à sa fille. Si les personnages s'introduisent dans son appartement par effraction, ils n'y trouveront rien d'utile.

DAVE GILMAN — Dave partageait la chambre avec Eric, et pour l'instant, il l'a pour lui tout seul, bien sûr. Il étudie en vue d'un examen de chimie. Il a vingt ans et il présente bien. Il connaît Eric Watson depuis plus d'un an et il le considère comme quelqu'un de très intelligent. Il est au courant des rêves d'Eric, mais il pense qu'il faut les imputer à son esprit suractif. Il explique aux Investigateurs que ni ses parents ni ceux d'Eric ne sont bien riches ; c'est pour cette raison qu'ils ont été obligés de vivre dans ce vieux taudis. Si les personnages parlent de la morsure d'Eric, Dave répondra que la plupart des résidents ont été mordus pendant leur sommeil un jour ou l'autre, l'endroit grouillant de rats...

Il n'a pas grand'chose à dire à propos de Susan Mason. Il l'a vue, il pense qu'elle est très séduisante, mais pas très sociable. Elle est réservée et passe beaucoup de temps penchée sur ses études d'histoire.

FRANKLIN McINTRY — Frank est étudiant en Education Physique. C'est un grand costaud, d'intelligence très moyenne. Il ne fait qu'entr'ouvrir sa porte, et semble très nerveux. Par l'entrebâillement, il émane de sa chambre une puanteur rance accompagnée d'un léger bruit de bouillonnement. Le seul fait de le retenir à la porte nécessite un jet réussi en Baratin. Faute de quoi, il la claque en grommelant qu'il ne veut rien acheter.

Frank a quelque chose à cacher, mais cela ne concerne guère les Investigateurs. Il a bricolé un alambic rudimentaire afin de produire du gin avec de l'orge. La puanteur et le bouillonnement proviennent de l'ébullition du liquide fermenté sur la plaque chauffante de Frank, en vue d'en distiller l'alcool...

Il essaye à tout prix d'interdire sa chambre aux Investigateurs. S'ils parviennent néanmoins à s'introduire, il lève ses mains en l'air pour se rendre, tellement il est sûr que ce sont des Agents Fédéraux.

Si au lieu de cela les Investigateurs interrogent les autres locataires sur ce que Frank fait chez lui, ils savent tous qu'il fabrique et qu'il vend du gin de contrebande à ses collègues du Département d'Education Physique.

Si les personnages parviennent à retenir Frank pour lui poser des questions, ils n'en tireront rien. L'entrevue devrait être particulièrement frustrante, car il accumulera les réponses stupides, jusqu'à ce que les Investigateurs tournent les talons, écœurés. Il leur demandera alors suavement : « Mais qu'est-ce que je vous ai dit ? »

PAUL CHOYNSKI — Paul a une trentaine d'années et il tripote nerveusement un grand crucifix qu'il porte à son cou. Il est heureux de parler aux Investigateurs. C'est lui qui a amené Eric à l'Hôpital Psychiatrique après l'avoir découvert qui errait dans les rues. Il ne sait pas ce qu'il lui est arrivé, mais il est convaincu qu'il y a du surnaturel là-dessous, car les quelques nuits qui ont précédé sa folie, il a vu une lumière violette qui provenait de sa chambre. Il connaît les légendes sur le halo de la sorcière et il est intimement persuadé que son spectre hante la maison. Il attend impatiemment d'avoir suffisamment d'économies pour pouvoir enfin quitter ces lieux infernaux en prenant un appartement à Boston, bon marché, certes, mais honnête, celui-là ! Tout ce qu'il sait de Susan Mason, c'est qu'il faut qu'elle soit folle pour habiter au troisième étage ; il croit en effet que l'appartement privé d'Hesper se trouvait dans ces mansardes...

SUSAN MASON — les marches qui mènent au troisième étage sont dans un état encore plus lamentable que le reste de l'escalier. Le haut de ces marches ainsi que le palier sont baignés dans une obscurité qui sent le moisi. Il n'y a là que l'appartement de Susan. Si les Investigateurs arrivent entre 18 heures et 2 heures du matin, elle ne sera pas chez elle. Autrement, elle est là ; elle se montre polie, mais ne permet pas aux Investigateurs d'entrer dans son appartement. Elle préfère leur parleur sur le palier. Elle ne donne aucun signe d'excentricité particulière, mais réagit si l'on mentionne le nom d'Hesper Payne. Elle explique qu'Hesper est sa lointaine aïeule et qu'elle l'intéresse vivement d'un point de vue historique.

Information pour le Gardien : Susan souffre maintenant d'une scission de sa personnalité. Durant ses heures de veille, elle est parfaitement normale ; mais pendant son sommeil, elle bascule sous l'influence d'Hesper et accomplit ses volontés dans des accès de somnambulisme.

SUSAN MASON

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 13	POU 13
DEX 14	APP 16	EDU 16	SAN 20	PVie 12

Compétences : Histoire 55 %, Occultisme 50 %.

Si les Investigateurs parviennent par quelque stratagème à la faire rentrer dans son appartement, elle passe soudain dans un état voisin de la transe. Si on l'interroge, elle déclarera qu'elle et Hesper ne font qu'une, et qu'au travers de ses actes, son ancêtre fera s'accomplir sa vengeance sur cette ville. Si on lui demande où se trouve Hesper, elle répond : « Dans le pays où les Grands Anciens sommeillent, les cauchemars deviennent réalité, et le temps ne veut plus rien dire. Il faut traverser Dylath Leen. » Sur ce, elle sombre dans le sommeil.

Si les Investigateurs ont la grossièreté d'examiner la poitrine de Susan, à la recherche d'une brûlure semblable à celle qu'Hesper était supposée avoir subie avant son exécution, ils trouvent une marque de naissance au-dessus du cœur. Elle affecte vaguement la forme du Signe des Anciens (reconnaissable par quiconque en a déjà vu un, ou réussit un jet en Mythe de Cthulhu).

Après que Suzan se soit écroulée, ou si les Investigateurs se présentent à son appartement en son absence, ils peuvent tranquillement s'introduire dans sa chambre, moyennant un jet en Mécanique. (Un jet manqué signifie qu'ils ont fait du bruit, alertant Mr Dombrowski).

La pièce de devant est encombrée de livres et de papiers, ayant trait pour la plupart à l'histoire et aux procès de sorcières d'Arkham. Un jet réussi en Trouver Objet Caché tout en regardant sous le lit permet d'y trouver un steak cru à demi dévoré. C'est le semi-bouc familier d'Hesper qui l'a laissé là, après une visite à Susan. L'examen attentif révèle qu'il a été mâché par un singe, ou par un enfant humain ayant des dents particulièrement pointues. Si les Investigateurs ont également considéré les marques sur la main d'Eric Watson, ils peuvent reconnaître une troublante similitude.

Dans la pièce de derrière s'entassent des feuilles portant des figures géométriques, basées à l'évidence sur les angles du plafond. Lorsque les Investigateurs portent leurs regards sur celui-ci, chacun perd 0/1D3 points de SAN, car ses plans décrivant des angles très particuliers semblent basculer lorsqu'ils les observent. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet d'identifier dans ce plafond un portail d'un certain type. Si un Investigateur se concentre sur les dessins géométriques pendant plus de trente secondes, ils commencent à tournoyer devant ses yeux. S'il réussit immédiatement un jet en 1D100 inférieur ou égal à ses POU+INT additionnés, il passe le portail, et arrive dans le temple souterrain dans les bois près d'Aylebury Hill. Si le jet est manqué, les figures ralentissent leur mouvement, puis s'immobilisent, et il retourne à la normale. Une fois qu'un personnage est parvenu à franchir le portail, il n'est plus nécessaire qu'il tente le jet en POU+INT : il peut le refaire automatiquement. Pour les spectateurs, une personne qui passe le portail semble soudain rétrécir, comme si elle s'éloignait à toute vitesse, bien que sa forme demeure encore dans la pièce. Puis elle s'évanouit d'un seul coup, dans une lueur violette. La pièce est à nouveau normale.

Si les Investigateurs font le guet devant la maison maudite, ils voient chaque nuit une lueur violette éclairer la fenêtre de derrière de Susan ; c'est Susan qui franchit le portail sous la conduite d'Hesper, pour se rendre dans le Temple souterrain.

Si les Investigateurs décident de ne pas aller dans les Contrées du Rêve, mais plutôt de monter la garde auprès de Susan afin de l'empêher d'aider Hesper, Susan va très bien jusqu'à la nuit du 30 avril. Cette nuit-là, Spectre arrive, et elle bascule complètement sous le contrôle mental d'Hesper. Elle attaque alors les Investigateurs. A moins qu'Hesper ne trouve la mort, ou qu'elle-même soit tuée ou attachée, elle ira dans le temple souterrain et sacrifiera Eric Watson quand sonneront les douze coups de la nuit de Walpurgis.

Les Contrées du Rêve

Si les Investigateurs se sont entretenus avec Eric Watson, ils devraient avoir compris qu'il leur faut aller à Dylath-Leen. S'ils ne l'ont pas réalisé, un jet en Savoir Onirique les informe que la ville des « marins et des tavernes sombres » est probablement Dylath-Leen. Et s'ils ont interrogé Susan lorsqu'elle était en transes, elle leur a dit sans ambages qu'il leur fallait s'y rendre.

La manière la plus facile d'y parvenir, c'est de descendre les Soixante Dix Marches du Sommeil Léger menant à la Caverne de la Flamme, puis de gagner le bois des zoogs. A partir de là, ils peuvent passer par Ulthar (le village où Eric Watson a vu tant de chats), et descendre le long de la rivière jusqu'à Dylath Leen.

Dylath Leen

Dans le port de Dylath Leen, un grand vaisseau noir attire l'attention des Investigateurs ; il s'en échappe un horrible remugle. S'ils posent des questions à son sujet, ou à propos d'Hesper Payne, on leur répond que celle-ci fait souvent affaire avec ce bateau noir.

S'ils cherchent l'équipage du navire, ils le trouvent dans le bar le plus minable de la ville. Ces gens portent des turbans ainsi que d'étranges chaussures ; ils informent volontiers les Investigateurs du fait qu'ils ont emmené Hesper vers un pays

éloigné la semaine dernière ; elle avait trois cadavres dans ses bagages... S'ils paient leur passage, ils seront ravis d'emmener également les Investigateurs. Le prix de ce passage est laissé à l'estimation du Gardien, mais les hommes d'équipage ne seront guère gourmands et l'accord se fera sur une somme très modique. Une fois les voyageurs à bord, et lorsque le navire sera en mer, l'équipage (constitué par des hommes de Leng) tirera l'épée et ils seront faits prisonniers.

Il y a également la possibilité, si les Investigateurs sont intéressés, qu'un docker complaisant les introduise en fraude à bord du navire ; ils peuvent alors s'y dissimuler jusqu'à ce que celui-ci les mène jusqu'à Hesper. S'ils adoptent ce processus, une fois à bord, ils doivent réussir un jet en Se Cacher. Au cas où ce jet serait manqué, ils trahiraient leur présence, seraient promptement cernés par les membres de l'équipage l'épée au clair et faits prisonniers.

La croisière du bateau noir

Les Investigateurs sont donc dans leur cachette, ou bien ils sont prisonniers à bord du bateau. Sa course est rapide : ses rames sont mues à l'unisson, en un mouvement d'une précision plus que mécanique. Si la curiosité envahit les Investigateurs, et qu'ils risquent un œil sous les ponts pour voir les rameurs, ils aperçoivent un nombre impressionnant de rangs d'ignobles bêtes lunaires. Ils perdent 0/1D4+4 points de SAN à ce spectacle.

Le vaisseau fait route vers le sud pendant six jours ; puis il fait escale dans une île sombre et mystérieuse. Il s'apponte près d'un étrange village constitué de constructions métalliques aveugles. Si les Investigateurs ont été faits prisonniers, on les escorte hors du bateau, on les emmène dans l'un des bâtiments sans fenêtre, et on les enferme dans un genre de réduit, ou de lieu de stockage.

Si les Investigateurs ont été capturés, ils peuvent s'échapper de leur étroite prison métallique : il leur faut réussir un jet en Mécanique, puis opposer avec succès leurs FOR combinées à une FOR défensive de 28. S'ils s'évadent du réduit, ils se retrouvent à l'intérieur d'un immense bâtiment de métal. S'ils entreprennent d'inspecter ce bâtiment, allez au chapitre « L'Entrepôt », plus loin dans le texte. S'ils parcourent la ville principale, allez au chapitre « La Ville Secrète » qui suit celui-ci.

S'ils ne parviennent pas à s'évader, cinq hommes de Leng arrivent au bout de quelques heures. Ils sont armés de couteaux et ils les amènent vers une salle de tortures, afin de les apprêter aux tourments et à la mort. Si les Investigateurs se résignent à leur (triste) sort, ils sont tous torturés à mort. Chacun perd 0/1D10 points de SAN dans les tourments, avant que son être onirique n'expire définitivement. Si les Investigateurs, pleins de courage, attaquent les hommes de Leng, ils peuvent les vaincre et s'échapper. S'ils ne parviennent pas à déborder leurs gardiens, ils sont torturés à mort comme décrit ci-dessus. Sinon, procéder comme s'ils s'étaient évadés.

S'ils parviennent à capturer un des hommes de Leng, ce dernier leur dira tout ce qu'il sait — il n'a jamais entendu parler de Susan Mason ; quant à Hesper Paynes, elle n'est pas dans la cité secrète des bêtes lunaires en ce moment, bien qu'elle y soit venue de nombreuses fois ; il ne connaît pas ses plans ; enfin, les cadavres qu'elle a apportés sont quelque part dans l'Entrepôt, il ne sait pas où. S'il est libéré, il détale immédiatement en hurlant au secours et il ameute toute une troupe de bêtes lunaires bondissantes et d'hommes de Leng qui se lancent aux trousses des Investigateurs.

LES TORTIONNAIRES DE LENG

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*
FOR	12	15	9	13	13
POU	11	13	9	11	10
DEX	13	12	11	10	9
PVie	12	13	7	15	11
Couteau	25 %	30 %	30 %	25 %	25 %
Domm.	1D4+2	1D4+2 +1D4	1D4+2 —1D4	1D4+2 +1D4	1D4+2

La ville secrète

Si les Investigateurs sont restés cachés pendant tout le voyage, ils peuvent à présent se glisser hors du bateau à la nuit, lorsque l'ignoble équipage se repose. De leur cachette, ils ont vu le déchargement de la cargaison, qui s'est avérée être exclusivement composée d'esclaves humains vêtus de leur seule nudité. Le déchargement achevé, la cale du navire vomit sa horde visqueuse de bêtes lunaires qui emboîtent le pas à l'équipage en direction de la ville.

Si les Investigateurs sortent discrètement du vaisseau et errent dans la cité, ils trouvent ses rues passablement désertes. Des étincelles jaillissent parfois en silence du haut des constructions métalliques. L'une d'entre elles, près du rivage, semble être un entrepôt ; elle est bien plus grande que les autres, et s'ils réussissent un jet d'Idée, les Investigateurs sont informés que ce bâtiment est l'endroit essentiel où agir. Tous les autres bâtiments s'avèrent n'être que des coquilles creuses renfermant des machines, des bêtes lunaires, ou des horreurs encore pires. Chaque fois qu'ils entrent dans une construction, effectuez un jet en 1D6 et consultez la Table des Rencontres dans la Ville Secrète qui se trouve dans l'encadré ci-contre.

TABLE DES RENCONTRES DANS LA VILLE SECRETE

jet en 1D6	*rencontre*
1	des machines exclusivement ; aucun occupant vivant.
2	des cages d'esclaves humains, avec 1D3 bêtes lunaires comme gardiens.
3	des machines et 1D3 bêtes lunaires.
4	des machines et 1D3 bêtes lunaires.
5	les quartiers de repos de 3D6 hommes de Leng, accompagnés de 1D3 bêtes lunaires de garde.
6	1D3 bêtes lunaires et une Abomination (voir plus loin).

Les Bêtes Lunaires de Garde

Les bêtes lunaires de garde portent des lances, à la différence des autres qui ne sont pas armées. Si les Investigateurs parviennent à faire s'évader les esclaves d'une cage, ce sera pour constater qu'ils ont tous été drogués et qu'ils n'obéissent à leurs ordres qu'avec une lenteur et une efficacité consternantes. Il faudra des jours pour que les effets de la drogue lunaire s'estompent.

LES BÊTES LUNAIRES DE GARDE

	un	*deux*	*trois*
POU	11	12	7
DEX	9	9	6
PVie	14	17	16
Lance	40 %	35 %	35 %
Domm.	1D10+1+1D6	1D10+1+1D6	1D10+1+1D6
Patte	40 %	45 %	15 %
Domm.	1D4+2D6	1D4+2D6	1D4+2D6

Sorts : *un* — Flétrissement, Contacter un chien de Tindalos, Insoutenable Démangeaison * ; *deux* — Contacter Nyarlathotep, Dessication * ; *trois* — Rideaux de Dentelle de Hish *.

** sorts décrits dans les Contrées du Rêve.*

L'Abomination

Au beau milieu de l'espace qui s'étend devant les yeux horrifiés des Investigateurs, une chose énorme lépreuse, palpitante et tentaculaire est tapie ; les bêtes lunaires qui jettent en pâture des êtres humains à moitié nus, l'un après l'autre, en un roulement infernal. Le monstre les dévore aussi vite qu'il peut...

Un Wamp



L'ABOMINATION

FOR 36	CON 24	TAI 41	INT 3	POU 2
DEX 10	PVie 33			

Armure : 6

Déplacement : 1
Perte de SAN : 1D3/1D20

arme	*att. %*	*dommages*
Tentacule	50 %	3D3 par tentacule et par round

NOTES : L'abomination mène 1D10 attaques par round. Lorsqu'un tentacule a agrippé une victime, celle-ci reste accrochée jusqu'à ce que l'un des deux soit mort : le monstre, ou elle.

L'Entrepôt

Lorsque les Investigateurs pénètrent dans l'immense hangar métallique (qu'ils y soient subrepticement entrés en venant de l'extérieur, ou qu'ils se soient évadés de leur prison qui était à l'intérieur de celui-ci), ils se retrouvent dans une immense salle ronde, dans laquelle s'ouvre un couloir interne s'enfonçant dans le sol. Contre une paroi, une grande structure d'où sort un enchevêtrement de tubulures vibrantes étincelle de lumières. Celui qui touche une de ces lumières est brûlé pour 1D6 points de dommages. Un jet réussi en Physique ou en Electricité permet à un personnage de conjecturer qu'il s'agit d'un genre de génératrice. Attaquée, cette structure s'avère inaccessible à tous les sorts ou dommages que les Investigateurs pourraient lui intenter.

Au centre de la salle, une grande boîte anguleuse recouverte d'un couvercle concave. C'est peut-être là ce qui sert de chaise aux bêtes lunaires. Contre un mur, une lance, dont la lame est forgée dans un métal très résistant. Sur le sol, tout près du siège en forme de boîte, des plaques de pierre noire sont reliées entre elles par des câbles épais, de façon à former



Hesper Payne et Spectre

une sorte de livre. Juste à côté, un disque de verre bombé, monté au bout d'une baguette qui doit servir à le tenir. Celui qui regarde les plaques à travers cette sorte de loupe constate qu'il peut lire ce « livre » comme s'il était écrit dans sa langue. Si les Investigateurs s'attardent au-delà d'une heure ou deux en ces lieux, plusieurs bêtes lunaires feront irruption et passeront à l'attaque dès qu'ils auront vu les évadés.

Les Investigateurs n'auront pas le temps de lire ici les mystérieuses tables noires, au cœur de la cité des bêtes lunaires. Mais s'ils les emportent avec eux, ainsi que le disque de verre, ils pourront les étudier à loisir sous d'autres cieux plus civilisés des Contrées du Rêve.

Le livre de pierre relate dans tous ses détails le culte de Nyarlathotep, ainsi que les résultats de méthodes de tortures appliquées avec une rigueur toute scientifique à 17 espèces étrangères distinctes (il est intéressant de remarquer à ce propos que les goules et les humains sont classés dans la même espèce). Les tables (nous les appellerons le Livre des Pierres Noires) offrent au lecteur 6 % en Mythe de Cthulhu + 10 % en Savoir Onirique, et lui coûtent 1D10 points de SAN. Un multiplicateur d'INT de ×3 intervient si l'on apprend les 6 sorts qui y sont détaillés — Contacter Nyarlathotep, Malédiction des Ténèbres, et quatre autres au choix du Gardien. (Il serait souhaitable que ces derniers soient principalement sélectionnés parmi les sorts spécifiques aux Contrées du Rêves.)

UN NOUVEAU SORT : MALÉDICTION DES TÉNÈBRES

Ce sort doit être réalisé par un groupe, et il est aussi valable pour le monde réel que pour les Contrées du Rêve. Il faut dépenser 1D6 points de SAN pour le lancer. Tous les participants s'asseoient en cercle autour de l'incantateur principal. Ils doivent tous connaître le sort et le psalmodier à l'unisson au moins deux ou trois minutes. Chacun doit céder un point de POU, excepté le jeteur du sort, qui peut n'en dépenser aucun, ou bien en investir autant qu'il le désire. Pour chaque point sacrifié, les chances de succès du sort sont accrues de 10 %. Il peut être lancé à l'encontre d'un être venu d'une autre planète ou d'une autre dimension. S'il réussit, l'étranger est renvoyé là d'où il provient, sans aucune chance de résistance ou d'évasion (sauf s'il a interrompu le rituel avant son achèvement).

Si les Investigateurs descendent le long du tunnel qui débouche dans l'entrepôt, ils arrivent devant une porte (le tunnel se poursuit au-delà) ouvrant sur une nouvelle salle immense. Ils peuvent y pénétrer sans encombre s'ils réussissent un jet en Discrétion. Mais si le jet est manqué... les quatre bêtes lunaires qui se trouvaient à l'intérieur passent à l'attaque avec force sorts néfastes. La salle est plongée dans la pénombre ; seul luit d'un éclat sinistre l'œil triple de la statue d'une horreur ailée. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permet de l'identifier : c'est une représentation de Nyarlathotep.

LES QUATRE BÊTES LUNAIRES DU TEMPLE

	un	*deux*	*trois*	*quatre*
POU	15	17	12	27
DEX	10	9	10	8
PVie	17	22	22	16
Patte	40 %	20 %	35 %	15 %
Domm.	1D4+1D6	1D4+1D6	1D4+2D6	1D4+2D6

Sorts : *un* — Horrible Malédiction de Cerrit, Traits d'Emeraude de Ptath ; *deux* — Déflection, Eviscération ; *trois* — Traits d'Emeraude de Ptath — Transmutation Hideuse ; *quatre* — Lassitude de Phein, Sphères Pourpres de Ptath, Voix du Pandémonium, Tournoiement, Tissage Infernal.

Quatre bêtes lunaires se tiennent sur une plate-forme devant la statue ; comme il a été dit plus haut, elles ne détectent la présence des Investigateurs que sur un jet en Discrétion manqué. Si les Investigateurs se faufilent dans la pièce, ils

trouvent un monceau d'objets semblables à des boîtes anguleuses, ainsi qu'un petit amas de lances mêlées à d'autres armes plus indéfinissables. S'ils restent dans le temple au-delà d'une demi-heure, les quatre silhouettes qui étaient devant l'autel, ayant achevé leur cérémonie, se tournent et s'en vont. Chaque Investigateur doit réussir un jet en Se Cacher ; faute de quoi, les bêtes lunaires le repèrent et l'attaquent de leur magie.

La chambre de tortures

Les Investigateurs n'ont pas encore ouvert la porte de cette pièce, qu'ils sont déjà glacés par d'effroyables hurlements, entrecoupés de vrombissements mêlés à des craquements et des crépitements d'électricité. A l'intérieur, trois cadavres humains à demi décharnés sont attachés à un treillis métallique. Une électricité magique fait bourdonner le grillage dans une lueur bleue ; un étrange halo d'étincelles entoure les corps torturés. Trois bêtes lunaires sont assises dans la chambre ; toutes trois portent des lances isolées, et se divertissent en aiguillonnant de loin en loin un des malheureux cadavres, ou en réglant des contrôles sur un des murs. A ce spectacle, les personnages perdent 1/1D10 points de SAN. Dès qu'ils ont ouvert la porte, les bêtes lunaires les aperçoivent et se lancent à leurs trousses, dans l'espoir d'avoir de nouveaux amis pour jouer avec eux dans la chambre de tortures.

LES BÊTES LUNAIRES TORTIONNAIRES

	un	*deux*	*trois*
POU	17	9	8
DEX	11	5	8
PVie	21	15	16
Lance	45 %	20 %	55 %
Domm.	1D10+1 +2D6	1D10+1 +2D6	1D10+1 +2D6

Sorts : *un* — Traits d'Emeraude de Ptath, Lassitude de Phein, Voix du Pandémonium, Brume d'Argent ; *deux* — Cascades de Florin ; *trois* — Eviscération.

Si les Investigateurs parviennent à vaincre les bêtes lunaires ou à les tuer, et à retirer les cadavres des grilles métalliques qui constituent leurs chevalets de torture (la meilleure manière pour ce faire étant probablement de se servir des lances isolées des bourreaux), ils peuvent parler avec eux. Il s'avère ainsi qu'ils ont affaire aux corps ressuscités de Randolph Smith, Samuel Decker et Jonathan Cooper. Une inspection détaillée permet de constater que, loin d'être en décomposition, une musculature nouvelle bien qu'incomplète couvre leurs os secs, laissant voir des nerfs et des tendons blancs et frais. Manifestement, le traitement des bêtes lunaires était en train de restaurer ces cadavres pour les amener lentement à redevenir des corps complets. Les vieilles voix croassantes des morts-vivants se font suppliantes pour implorer des Investigateurs leur retour au paisible sommeil de la tombe... Ils savent qu'Hesper détient des livres révélant comment accomplir cela. Ils savent également qu'elle a déjà quitté la ville cachée des bêtes lunaires ; ils ont entendu les hommes de Leng dire qu'elle se trouvait dans sa maison au nord de Dylath Leen et qu'elle s'y préparait pour Walpurgis. Les Investigateurs doivent se hâter ; mais il n'est pas nécessaire que les cadavres les accompagnent. Au lieu de cela, ces derniers rampent vers des endroits retirés de l'île aux bêtes lunaires, afin de s'y creuser de bons petits trous dans lesquels ils puissent enfin s'enfouir et retourner tranquillement à leur état normal.

LES CADAVRES RÉANIMÉS

	Smith	*Decker*	*Cooper*
FOR	6	6	8
TAI	12	16	13
INT	13	13	17
POU	14	15	13
DEX	13	11	16
Dépl.	8	8	8

Note : *Tous trois sont très faibles, ce qui est normal, étant donné qu'à leur mort c'étaient des vieillards.*

Les trois cadavres, dans leur état de reconstitution partielle, ont les capacités et les statistiques des squelettes animés telles qu'elles sont énoncées en page 29 du Guide des Années 20, dans la boîte de base. Ils aideront de tous les moyens qui sont en leur pouvoir les Investigateurs dans leur évasion de l'île aux bêtes lunaires.

Retour à Dylath-Leen

Les Investigateurs peuvent tenter de s'échapper comme passagers clandestins à bord d'un vaisseau noir. L'inconvénient de la méthode, c'est que le bateau peut fort bien être en partance pour n'importe où (mais pas pour Dylath-Leen), jusque et y compris pour la lune !... Une autre possibilité serait de s'emparer d'un esquif de dimensions plus modestes, et de tenter de retraverser l'océan à la rame jusqu'à Dylath-Leen. Enfin, ils peuvent tout simplement abandonner provisoirement la partie, attendant de s'éveiller de leur rêve, pour ainsi quitter l'île secrète.

Si les Investigateurs optent pour la solution du petit bateau et qu'ils essayent de faire route en revenant à travers la Mer du Sud, un jet réussi en Savoir Onirique, Astronomie, ou Manœuvrer un Navire leur permet de rentrer au port de Dylath-Leen. Il va sans dire qu'il leur faut plus longtemps pour faire voile vers le nord qu'il n'en a été nécessaire pour que la galère noire navigue vers le sud. Il leur faudra 1D6 semaines pour accomplir le voyage du retour, avec en outre une semaine de plus pour chaque jet manqué en Savoir Onirique, Astronomie ou Manœuvrer un Bateau.

S'ils sont partis en passagers clandestins à bord d'un des grands vaisseaux noirs, c'est au Gardien de décider de leur destination. Ce sera probablement un autre port des Contrées du Rêve, mais pas Dylath-Leen. Là, il ne restera plus aux Investigateurs qu'à essayer d'échapper à la vigilance des hommes de Leng, afin d'embarquer sur un autre bateau, en partance pour Dylath-Leen, celui-là...

Hesper et Walpurgis

Que les Investigateurs aient accompli le voyage de retour depuis l'île secrète des bêtes lunaires, ou bien qu'ils aient sauté cet épisode, ayant préféré ne pas embarquer sur le bateau noir, et rester pour chercher Hesper Payne, ils peuvent acheter à Dylath-Leen toutes les denrées et marchandises qui leur sembleraient nécessaires. En se dirigeant vers le nord de la cité, ils arrivent devant une vieille demeure ressemblant trait pour trait à la maison maudite du 119 Jenkin Street à Arkham. S'ils réussissent un jet en Ecouter, ils entendent un chant s'élever dans les bois, derrière la maison.

Rien ni personne dans la maison : son rôle est terminé. Dans les bois de derrière, les Investigateurs aperçoivent un phare qui scintille au loin. En s'approchant, ils voient Hesper Payne qui se tient derrière un autel. Sa ressemblance avec Susan Mason est frappante, mais sa robe ouverte laisse entrevoir sur son sein la vraie marque au fer rouge, en forme de Signe des Anciens. Ses mains étreignent un long couteau. L'être onirique d'Eric Watson est étendu sur l'autel. Spectre, le démon familier semblable à un bouc, est accroupi au côté de la sorcière. Derrière elle, un trio de wamps se trémousse stupidement, attendant l'issue de la cérémonie.

Si Hesper n'est pas entravée, elle abat son poignard sur l'homme étendu à sa merci sur l'autel de pierre, le tuant sur le coup. Au même instant, dans le monde réel, Susan Mason met à mort le vrai Eric d'un coup de couteau. Ces meurtres sacrificiels, alliés au tissu de magie et d'incantations qu'Hesper a élaboré au fil du temps, vont lui permettre d'achever le sort, et de revenir dans le monde de l'éveil, escortée de ses abominables esclaves.

Dès qu'ils repèrent les Investigateurs, Spectre et les wamps se ruent sur eux, pour faire gagner suffisamment de temps à leur maîtresse afin qu'elle conclue le sacrifice.

LES TROIS WAMPS

	un	*deux*	*trois*
POU	8	10	12
DEX	12	14	12
PVie	30	23	26

Armure : 2

Morsure	40 %	60 %	55 %
Domm.	3D6	2D6	2D6

SPECTRE

FOR 6 CON 12 TAI 14 INT 10
POU 32 DEX 13 PVie 13 Déplacement 10

Arme : Morsure 75 %, Dommages 1D6
Coup de Pied 95 %, Dommages 1D4.

Sorts : Spectre connaît tous ceux d'Hesper.

Note : *Spectre ne peut que mordre une fois ou ruer une fois par round.*

HESPER PAYNE

FOR 11 CON 12 TAI 10 INT 15 POU 36
DEX 14 APP 16 EDU 34 SAN 00 PVie 12

Arme : Couteau Sacrificiel 90 %, Dommages 1D6.

Compétences : Astronomie 55 %, Botanique 65 %, Chimie 70 %, Mythe de Cthulhu 80 %, Ecouter 45 %, Occultisme 95 %, Discrétion 50 %.

Sorts : Création de Portail, Appeler Nyogtha, Contacter Nyarlathotep, Concocter le Breuvage de l'Espace, Flétrissement, Invoquer/-Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contacter un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer un Servant de Karakal, Contacter une Bête Lunaire, Horrible Malédiction de Cerrit, Enflure, Anneaux Concentriques du Ver, Déflection, Traits d'Emeraude de Ptath, Flamme de Lambent, Sphères Pourpres de Ptath, Foudroiement de Malenkamon, Invisibilité, Spirale de Suth, Vent Viride, Vortex du Voyage Lointain, Tissage Infernal, Insoutenable Démangeaison.

En outre, elle connaît les sorts particuliers suivants : Contacter un Gug, Briser les Barrières du Rêve. Le premier sort est d'appellation éloquente ; il ne peut être lancé que dans le Monde Inférieur. Le second, c'est le rituel qu'elle est en train d'accomplir, qui doit l'envoyer dans le monde de l'éveil avec ses compagnons.

Hesper est contrainte d'attendre l'extrême fin du cérémonial pour sacrifier l'être onirique d'Eric Watson. Elle doit patienter 4 rounds après que les Investigateurs soient arrivés pour pouvoir frapper. Si on l'empêche de porter le coup de poignard fatal à Eric, elle hurle de frustration, puis disparaît dans un nuage de fumée, ainsi que Spectre et tous les wamps encore en vie.

Susan et Walpurgis

Si les Investigateurs montent la garde auprès de Susan, elle tente de s'échapper dans le temple souterrain, au fond des bois avoisinant Aylesbury Hill, en passant par le portail magique de sa chambre. La scène qui se déroule dans ce temple est identique à celle qui a lieu dans les Contrées du Rêve, sauf qu'il n'y a pas de wamps. En toute ubiquïté, Spectre est présent aux deux endroits simultanément. Mais ici, c'est le vrai Eric Watson qui va être immolé. Quelque temps avant la cérémonie, Spectre a créé un Portail lui permettant d'accéder à sa chambre d'hôpital ; il l'a enlevé et l'a déposé dans le temps secret, où l'attendait le couteau de Susan.

Conclusion

Si Susan et Hesper parviennent toutes deux à achever leur cérémonial, Hesper apparaît de façon soudaine dans le temple souterrain, entourée de tous ses alliés : une douzaine de gugs, trois wamps, un prêtre des bêtes lunaires (le n° 4 de ceux rencontrés dans le temple de Nyarlathotep, dans les entrailles de l'île secrète des bêtes lunaires) et Spectre. Elle supprime Susan et s'installe dans le temple secret ; elle fait creuser un réseau de galeries qui s'étend de jour en jour, destiné à cacher ses monstres jusqu'à ce que l'heure soit venue de lâcher les gugs afin que la destruction d'Arkham soit consommée...

Si Susan ne peut accomplir sa part du rituel, mais qu'Hesper soit parvenue à immoler l'être onirique d'Eric, la cérémonie est alors partiellement réussie. Hesper brise encore la barrière des rêves, mais elle doit le faire seule ; ses alliés sont restés en arrière. Elle va également essayer d'attenter à la vie de Susan, mais si les Investigateurs s'interposent, elle s'enfuit dans les bois pour continuer à fomenter ses sombres machinations.

Enfin, si Hesper est empêchée de conclure son rituel, la cérémonie échoue totalement.

Récompenses

Si les Investigateurs font obstacle à Hesper, de telle sorte qu'elle ne puisse pas mener à terme ses projets, chacun gagne 2D6 points de SAN. Avoir sauvé Susan Mason mérite 1D8 points de SAN, et Eric Watson (celui du monde réel), 1D4 points de SAN. Le sauvetage de l'Eric onirique rapporte quant à lui 1D4 points de SAN. Enfin, la délivrance des malheureux cadavres de Smith, Cooper et Decker de leurs tortures d'outre-tombe vaut à chaque Investigateur 1D6 points de SAN.

Les Voiles Jaunes

par

Phil Frances

Voyage onirique dont les objectifs ne sont pas de ce monde de l'éveil, cette aventure se déroule intégralement dans les Contrées du Rêve.

Introduction

En un temps révolu, lorsque Sarnath la frivole était encore jeune, des bateaux blancs aux voiles safran fréquentaient le Lac Sans Nom. Ces vaisseaux d'ivoire amenaient d'étranges marchands aux yeux d'ambre, qui faisaient commerce d'une capiteuse liqueur que l'on ne trouvait nulle part ailleurs. Tout ce que l'on savait d'eux, c'est qu'ils venaient d'un pays nommé Sarrub. En dépit de tous leurs efforts, les gens de Sarnath ne purent jamais en découvrir davantage. Au fil des ans, c'étaient toujours les mêmes équipages qui semblaient revenir ; les siècles s'écoulaient, et les Sarrubiens ne paraissaient pas vieillir... Leur comportement était déroutant : chacun de ces visiteurs avait l'air de se considérer comme un roi, ou un prince. Les sages murmuraient que ces voyageurs dont on ne connaissait pas la terre étaient dans le secret des dieux, et partageaient avec eux un terrible savoir interdit. Si les habitants de Sarnath furent souvent troublés par l'apparence et l'attitude de ces bizarres étrangers, aucun ne s'en plaignit sérieusement. Le vin qu'ils apportaient dans leurs cales était un si merveilleux nectar...

Et puis, ce négoce prit fin. Le dernier vaisseau d'ivoire que l'on ait vu dans les eaux des Contrées du Rêve Terrestres hissa les voiles en toute hâte et quitta le Lac Sans Nom en abandonnant derrière lui trois membres de son équipage. Des rumeurs coururent : on parlait d'un grand désastre qui aurait accablé Sarrub, de la destruction apocalyptique de ses vignobles par des puissances inconnues, d'un horrible holocauste qui aurait décimé son peuple... Lorsqu'il devint évident que les vaisseaux aux voiles jaunes ne reviendraient plus, les trois Sarrubiens qui étaient restés devinrent des objets de mépris ; on finit par les réduire en esclavage et ils furent séparés. La fabuleuse liqueur devint un trésor, privilège des rois... Quelques années passèrent ; Sarnath fut anéantie par le fléau venu du lac et la majeure partie de ce vin fut perdue, il devint de ce fait un délice d'autant plus exquis qu'il était à présent rarissime... Quant à ce qu'il advint des esclaves, personne ne le sait. Si par miracle ils sont encore en vie après tout ce temps, personne ne les reconnaît... Mais enfin, il semble peu vraisemblable qu'ils aient pu vivre aussi longtemps !

Informations réservées au Gardien

Eh bien si, les Sarrubiens vivent aussi longtemps... Cela fait plus de 10.000 ans que Mironin-Mer, le personnage-non-joueur central de cette aventure, a été séparé de ceux de sa race après leur abandon dans les Contrées du Rêve Terrestres par leurs compagnons d'équipage lors de leur appareillage impromptu. Au fur et à mesure que les longs siècles s'écoulaient, il a cherché sans répit les deux autres, qui eux aussi étaient tombés en esclavage. Il avait échappé à sa servitude lorsque son maître mourut de vieillesse, mais il se pouvait que ses camarades n'aient pas eu autant de chance... Ils étaient peut-être morts à présent, ou bien, esclaves, ils avaient servi des générations de maîtres... Mais peut-être aussi avaient-ils recouvré leur liberté ; ils seraient alors à sa recherche...

Informations pour les Joueurs

La caravane vient d'entrer dans la ville, longue procession de chariots peints chargés d'étrangers basanés. Leur chef de file arbore une coiffe parée de deux cornes enserrant un disque d'or. Ils vendent des perles et une petite foule s'est attroupée autour d'eux pour les écouter chanter des pays lointains et moduler des airs joyeux sur leurs délicates flûtes d'argent. Des danseurs s'exhibent devant les badauds dans ces costumes rehaussés d'émeraudes. Délaissant toute cette agitation, un homme à la silhouette émaciée a fendu la foule pour aller s'asseoir à l'ombre d'un mur voisin. A son teint blême et ses cheveux sombres, on devine aisément qu'il est un étranger dans cette région des Contrées du Rêve. Dans ses yeux, ni pupille ni iris : seulement deux lacs de topaze où s'allument de brèves lueurs. Il porte une grande jarre de céramique enveloppée de paille liée dans son dos par une courroie. Un chat anthracite se glisse furtivement sur ses talons ; il est tout aussi singulier : ses yeux sont trop grands et trop verts pour être ceux d'un chat normal ; et sa fourrure mate évoque plutôt celle d'une taupe. L'étranger est vêtu comme un marin, mais visiblement, il n'a pas de bateau. Voici à présent que son regard triste se pose sur vous ; un regain d'intérêt semble l'animer : vous aussi, vous êtes différents de l'habitant moyen des Contrées du Rêve. Se remettant sur ses pieds, il se dirige sur vous d'un pas ferme : il est clair que vous avez éveillé sa curiosité.

La rencontre avec l'étranger

Cet homme est Mironim-Mer ; c'est l'un des trois Sarrubiens abandonnés par les leurs il y a si longtemps. Il vient s'asseoir à côté des rêveurs et leur demande négligemment s'ils ont

déjà entendu parler de Sarrub. Sur un jet réussi en Savoir Onirique, l'auditeur se souvient d'histoires parlant de ces vaisseaux qui cinglaient sur Sarnath avec pour cargaison une bien étrange liqueur, mais en dehors de cela, personne ne sait rien à ce sujet. Mironim-Mer continue en posant diverses autres questions (d'où viennent les Investigateurs ? que font-ils ?) ; il en vient finalement à ce qui lui tient à cœur : l'un d'entre eux aurait-il aperçu d'autres gens qui lui ressembleraient ? Hélas, personne n'en a vu... Il soupire alors, puis leur conte ses malheurs.

« J'ai cherché les miens jusqu'au bout du monde... Sous les délicats minarets de Celephais, dans les étonnants jardins d'Inquanok, parmi les basses maisons de bois de Rokol, à l'ombre des forteresses de pierre de Gnoph-Keh... mais je ne les ai pas trouvés. Il y a bien longtemps, nous avons été réduits en esclavage et emmenés dans des pays différents. Je suis libre à présent et je me suis mis en quête de mes amis ; mais je ne trouve que chagrin, car personne ne les a vus... J'ai traversé les Terres Interdites et j'ai fouillé le Monde Inférieur plus loin que je ne voudrais m'en souvenir. Mais ils n'y étaient pas. Avec le fardeau de ma solitude, j'ai erré dans les nombreuses terres du rêve... Si je savais que j'y trouverais mes frères, je serais capable de débusquer l'orgueilleuse Kadath elle-même. Mais dix mille ans de voyages sans compagnie m'ont convaincu qu'ils ne devaient plus être sur Terre. Mon âme est triste et esseulée, j'ai faim d'aide et d'amitié... Je sais que vous aussi, vous êtes des étrangers, des voyageurs, comme moi. Voulez-vous m'accompagner pour un dernier voyage ? Je veux dire, le retour à Sarrub... Car c'est bien la seule place où je puisse imaginer qu'ils soient à présent. Mais j'ai peur de ce que je vais trouver. Je ne peux vous offrir aucune récompense, hormis la joie qu'éprouve un cœur noble à alléger le faix des peines qui pèsent sur un malheureux. Serez-vous compatissants ? Aurai-je votre appui ? »

Deux choix, manifestement, s'offrent aux Investigateurs : ou bien, émus par l'ardente supplique d'un homme désespéré, ils partent avec lui, ou bien leur cœur est fermé et ils l'abandonnent à ses nostalgies. S'ils ont la grossièreté de demander ce qu'ils peuvent attendre d'un tel voyage, Mironim-Mer leur fait cette réponse : « A celui qui aime voir d'autres cieux, j'offre l'expérience. A celui qui aime la sagesse, j'offre la terrible vérité de la malédiction de Sarrub. Mais à celui qui aime le luxe vain, je n'offre rien — bien qu'il puisse rester quelques fiasques du vieux vin Sarrubien sur mon monde, auquel cas, vous en auriez votre part... Moi aussi, je suis un rêveur venu du monde de l'éveil ; mais pas de la Terre. Soyez-moi secourables, et puissiez-vous trouver une aide semblable lorsque vous serez dans la détresse... »

MIRONIM-MER, Vagabond, Age : 10.280 ans

FOR 10 CON 12 TAI 16 INT 16 POU 30
DEX 20 APP 17 EDU 1100 SAN s.o. PVie 14

Compétences : Astronomie 84 %, Marchandage 80 %, Canotage 95 %, Grimper 85 %, Esquiver 70 %, Savoir Onirique 92 %, Se Cacher 85 %, Sauter 74 %, Ecouter 54 %, Dessiner une Carte 90 %, Manœuvrer un Navire 70 %, Chanter 90 %, Discrétion 85 %, Trouver Objet Caché 88 %, Naviguer à la Voile 85 %, Manœuvrer un Navire 100 %, Raconter des Histoires 100 %, Nager 100 %, Lancer 55 %.

Arme : Couteau de Bois Blanc 88 %, Dommages 1D4+4+1D4. Fronde 99 %, Dommages 1D8.

Sorts : Invoquer un Eft-Lampe, Fournaise de Bolonath, Concocter le Breuvage de l'Espace, Microcosme de Cristal, Déflection, Esprit d'Acier, Flamme de Lambent, Foudroiement de Malenkamon, Invisibilité, Chant de Glissande, Tissage Infernal, Insoutenable Démangeaison.

DEUX NOUVEAUX SORTS

CONCOCTER LE BREUVAGE DE L'ESPACE : C'est le même sort que celui qui figure en page 71 du livret de **règles de l'Appel de Cthulhu, mais dans les Contrées du** Rêve, il sert un tout autre propos : on en imprègne la coque d'un bateau de bois ordinaire, et cela lui permet de naviguer dans les vents vertigineux de l'espace extérieur, après avoir basculé au-delà de l'extrémité du monde. Le traitement doit être renouvelé au bout de quelques voyages. Il faut pour cela une grande quantité de breuvage de l'espace, et Mironim-Mer a passé les dernières décades à la réunir. Le breuvage de l'espace n'est pas indispensable pour les voyages spatiaux dans les Contrées du Rêve — les galères noires des bêtes lunaires aussi bien que les vaisseaux d'ivoire de Sarrub pouvaient s'en passer — mais nul art Terrestre ne sait façonner de tels navires. La jarre de céramique de Mironim-Mer contient une quantité de breuvage suffisante pour armer un petit bateau.

CHANT DE GLISSANDE : Ce sort ne coûte aucun point de SAN, et autant de Points de Magie que l'utilisateur souhaite en investir. De fines aiguilles d'argent viennent former un petit amas sur la paume tendue du jeteur de sort ; elles jouent un carillon mélodieux et très doux qui reste en suspension dans l'espace pendant 1D4+1 minutes, avec des échos de rêve. Le nombre de Points de Magie dépensés par l'utilisateur entre en compétition avec l'INT de la victime présumée sur la table de résistance (la victime doit être à même de voir et d'entendre les aiguilles, en étant à moins de 7 mètres). Si l'utilisateur l'emporte, la victime est fascinée pendant toute la durée du chant. Après le premier round, le jeteur de sort peut s'en aller, les aiguilles continuent à flotter au même endroit, disparaissant lentement. Si quelqu'un survient et tombe sur les aiguilles pendant qu'elles jouent leur petit carillon, il doit tenter le même jet d'INT confronté sur la table de résistance. Si une personne fascinée par le carillon se trouve brutalement secouée, ou blessée, elle sort instantanément de sa transe. Ce charmant petit sort peut avoir bien des usages : passer quelques hommes au nez et à la barbe d'un garde engourdi, éviter d'être dévoré par quelque monstre, ou encore sortir indemne d'un pugilat contre quatre marins ivres, en voilà trois exemples représentatifs. Mironim-Mer préviendra les Investigateurs afin qu'ils regardent d'un autre côté lorsqu'il lancera le sort, pour éviter d'être eux-mêmes fascinés par son pouvoir...

En ce moment, Mironim-Mer se trouve dans la quatrième phase de sa vie, la plus longue ; il est à la recherche des siens, et tout particulièrement de celle qu'il aime : Kalya-Kaan. Il est escorté de son compagnon de toujours : le chat Fortune.

FORTUNE, Chat, Age Indéterminé.

FOR 1 CON 12 TAI 1 INT 14 POU 17
DEX 34 PVie 17 Déplacement 10

Compétences : Se Cacher 100 %, Ecouter 99 %, Discrétion 100 %, Trouver Objet Caché 85 %.

Arme : Morsure 60 %, Dommages 1D4-1D4
Griffe 70 %, Dommages 1D3-1D4
Lacération 89 %, 2D3-1D4.

Sorts : Déflection, Traits d'Emeraude de Pthath, Esprit d'Acier, Lassitude de Phein, Mandragore, Miniaturisation, Invisibilité, Stabilité, Insoutenable Démangeaison.

Fortune ne s'est jamais trouvé séparé de Mironim-Mer pour plus de quelques jours. Son ronronnement est profond comme un grondement et il éprouve un amour immodéré pour la crème.

Mironim-Mer gagne modestement sa vie en chantant ou en racontant des histoires en échange des denrées dont il a besoin. Il ne mange aucune nourriture solide et ne boit que des boissons alcoolisées ; mais les plus fortes des eaux-de-vie terrestres sont insipides, comparées à la liqueur de son pays natal. Jamais il ne devient sâoul ou violent, en dépit des impressionnantes quantités qu'il ingurgite. Il veut retourner à Sarrub, afin d'y chercher ses amis et d'y consulter le Miroir des Divinations, qui devrait lui dire où ils se trouvent s'ils ne sont pas sur Sarrub...

LE SECRET DES SARRUBIENS

Les Sarrubiens sont des êtres dont l'espèce s'est apparemment éteinte à présent. Ils vivaient extrêmement longtemps, leur vie étant répartie en cinq phases ou stades d'existence, couvrant 17.000 années du temps des Contrées du Rêve (à peu près 100 années en temps réel). A la différence de ceux des Contrées du Rêve Terrestres, tous les habitants oniriques de Sarrub sont venus physiquement de leur monde de l'éveil. Les Sarrubiens détenaient la faculté d'entrer physiquement à volonté dans les Contrées du Rêve. Lorsqu'ils y pénétraient, ils utilisaient la réalité de ces Contrées pour naviguer à travers l'espace sur leurs vaisseaux d'ivoire et faire commerce avec les autres mondes, et la compétence en Rêver leur servait à modifier la forme de leur corps afin de faciliter leur négoce.

Leur cycle de reproduction était aussi long que complexe. Il n'avait lieu que dans leurs Contrées du Rêve. Leur premier stade de vie durait 10 ans ; durant cette période, le Sarrubien n'était qu'une créature sans intelligence, rose, pleine de pattes, qui peuplait par milliers les profondeurs vertes de l'océan de son monde. Paradoxalement, leur prédateur était le second stade : un petit carnivore tout en dents et en os. Il existait suffisamment de créatures roses du premier stade pour que de nombreux survivants atteignent le second stade malgré les attaques sans répit des individus de ce dernier... Le second stade durait 30 ans, après quoi la créature rampait jusqu'au rivage de l'océan, s'enveloppait dans un cocon, et restait inerte pendant plusieurs semaines. Après ce délai, la chrysalide se brisait et il s'en échappait une créature verte et reptilienne toute gluante. Cet être qui ressemblait à un lézard se nourrissait pendant 45 ans environ des autres créatures plus petites ; il grandissait lentement mais sûrement, muant à intervalles réguliers et perdant sa queue ainsi que divers membres au long du processus, jusqu'à devenir un Sarrubien adulte — un alien intelligent, cuirassé et piquant. Le nouvel adulte était guidé par la force de son instinct et il cherchait le plus proche lieu habité.

Là, on lui disait de retourner dans le monde de l'éveil afin d'y être éduqué ; il apprenait bientôt à voyager entre les mondes à volonté, ainsi que la façon de modifier sa forme grâce à la compétence Rêver, afin de pouvoir explorer sans encombre les autres mondes. Pendant ce quatrième stade, le Sarrubien vivait durant de nombreux milliers d'années. Lorsqu'il approchait du stade ultime, il ne pouvait plus rester en place. Sa personnalité se brisait et son intelligence déclinait rapidement. Son seul désir devenait bientôt le retour sur Sarrub, et lorsqu'il y était enfin, il se traînait vers le rivage de l'océan ; il n'était plus qu'une enveloppe desséchée lorsqu'il l'atteignait... Des milliers d'invertébrés roses pleins de pattes s'en échappaient en rampant, dévorant le corps jusqu'à en être gorgés au point de pouvoir à peine marcher ; puis ils détalaient vers la mer, où ils ne tardaient pas à se transformer en individus du premier stade du cycle de vie Sarrubien.

Vous aurez noté la sévérité de ce cycle de vie ; durant chacune de ses phases, à l'exception de la dernière, l'être devait mener un combat sans merci pour sa survie... Quant à l'acte de procréation, pour un Sarrubien, c'était le premier pas vers son autodestruction ; le sacrifice de sa personne pour assurer la continuité de l'espèce était une impérieuse nécessité, et non un luxe moral. A la différence de beaucoup d'espèces étrangères, les Sarrubiens adoucissaient leurs jours avec une émotion similaire à l'amour humain, émotion rendue d'autant plus poignante que dans la consommation de leur hymen était inscrite l'échéance du trépas (bien qu'elle puisse être encore éloignée de plusieurs siècles). Manifestement, leur cycle écologique était d'un équilibre délicat, fondé sur un habitat favorable. Peut-être est-ce l'interruption de ce cycle qui a amené le désastre sur Sarrub...

Mais la fuite du temps est différente dans les Contrées du Rêve Sarrubiennes ; et c'est une des raisons pour lesquelles Mironim-Mer n'a pas ressenti jusqu'à présent un besoin urgent de rentrer. Des siècles de temps Terrestre se sont écoulés : sur Sarrub, quelques saisons seulement s'en sont allées... Aussi, Mironim-Mer n'a aucune raison de penser que les choses aillent sérieusement et définitivement mal — il est advenu quelque chose qui a empêché les siens de revenir dans les Contrées du Rêve Terrestres pendant quelques années, et voilà tout. Il ne peut pas en aller autrement. Mironim-Mer refuse catégoriquement de spéculer sur la nature des nouvelles qui ont amené ses coéquipiers à lever l'ancre sans lui...

La Recherche

La quête de Mironim-Mer fait s'articuler l'aventure en trois phases principales : une expédition sur le marché aux esclaves de Dylath-Leen, la consultation du Miroir des Divinations sur Sarrub et un voyage dans le monde de Yundu pour délivrer les deux Sarrubiens survivants de l'étreinte flasque des abominables Weneliens.

Les rues de Dylath-Leen

Les sombres tours de Dylath-Leen écorchent le ciel de leur menace rigide, projetant un éternel crépuscule sur les ruelles étroites et tortueuses, qui ne mènent pas toujours là où elles sont censées mener... Ces circonvulutions font de cette lugubre cité une véritable nasse, repère de brigands et de tueurs aux aguets, ainsi que de choses encore moins désirables. On dit que les pires des habitants ne s'aventurent au-dehors qu'à la nuit tombée, lorsque l'obscurité voile miséricordieusement leurs formes incongrues. Même en plein midi, Dylath-Leen reste une ville terrible... Mironim-Mer avertit les Investigateurs qu'ils doivent se tenir sur leurs gardes s'ils ne connaissent pas cette cité ; on y rencontre bien des dangers et des horreurs, et ceux qui gouvernent la place ferment volontairement les yeux sur tout ce qui ne saurait leur rapporter un quelconque bénéfice. Même le petit peuple semble plein de noirceur ; il n'y a guère que les chats auxquels on puisse se fier en ces lieux...

Mironim-Mer veut visiter cette cité morne parce qu'elle est un port important dans le commerce des esclaves ; dans ses murs, bien des esclaves bizarres ont été vendus à des maîtres plus bizarres encore... L'endroit s'impose tout naturellement pour une dernière recherche des Sarrubiens perdus avant d'entreprendre le long voyage vers le monde dont ils étaient issus. Mais malencontreusement, les marchés sont strictement réservés aux vendeurs, aux vendus et aux acheteurs, excluant les fureteurs en mal de curiosité (comme les Investigateurs). Beaucoup de ventes se font à huis clos, en raison de la nature de l'acquisition, ou de celle de l'acquéreur.

Les marchés proprement dits sont constitués d'un vaste cercle de constructions en bois entourant un enclos central dans lequel se vendent et s'achètent les esclaves de choix. Les bâtiments extérieurs servent aux tractations concernant des spécimens inférieurs (les vieillards, les infirmes, les malades ou les non humains). Les cabanes font l'objet d'une surveillance assez lâche bien qu'elle ne soit pas supposée l'être, et il n'est guère difficile pour quelques Investigateurs décidés de s'y introduire en catimini (bien que cela ne soit pas vrai pour

tout un groupe). L'aire de transactions intérieure est défendue par une haute palissade de bois percée de portes à intervalles réguliers. Chacune de ces issues est flanquée de deux gardes patibulaires bardés de cuir noir et d'acier, portant des tridents de fer et de lourds boucliers gris.

Le problème épineux qui se pose à présent aux Investigateurs est de gagner les marchés centraux en dépit des gardes sus-décrits. Or, Mironim-Mer est vêtu comme un marin, il est évident que ce n'est pas quelqu'un de riche. Et il semble douteux qu'un seul des Investigateurs ait une prestance suffisante pour qu'on lui autorise l'accès. Pour que les gardes laissent quelqu'un entrer dans le marché aux esclaves, il faut réussir un jet en Crédit (un jet réussi suffit à faire entrer tout le groupe). Mais si personne ne réussit ce jet, il faudra tenter de corrompre les gardes avec de l'alcool, de l'or ou des joyaux. En désespoir de cause, Mironim-Mer peut avoir recours à son sort du Chant de Glissande pour faire passer le groupe devant les gardes étourdis. Mais il n'est pas très chaud pour exhiber sa magie en un lieu aussi public et dangereux ; il n'en usera que si vraiment aucune autre solution ne se profile.



Un homme de Leng rôdant dans les rues de Dylath-Leen

A moins que le Gardien n'imagine d'autres aventures pour les Investigateurs, il s'avère que le marché aux esclaves n'amène rien de nouveau. Un seul des marchands se montre affable envers Mironim-Mer et ses compagnons ; il se souvient bien d'une grande esclave exotique dont les yeux étaient jaunes, mais il ne se rappelle plus d'où on l'a amenée, ni de qui la mettait en vente. Mironim décrète qu'ils perdraient leur temps en attendant davantage ici. La seule chose à faire à présent, c'est de se rendre au port afin d'y acheter un bateau, pour gagner Sarrub.

Si les Investigateurs effectuent quelques reconnaissances sur le port, ils finissent par dénicher un vieil homme tout ratatiné, qui accepte de leur céder son bateau moyennant cinquante pièces d'or. Si la somme excède les moyens des Investigateurs, Mironim-Mer pousse un grand soupir, et propose que Fortune fasse partie du marché. A ces mots, le sourire du vieillard s'élargit de façon gênante et sa langue passe avidement sur ses lèvres. Fortune, quant à lui, ne semble guère ennuyé, et l'affaire est conclue. Plus tard, au moment où le groupe s'embarque, un léger mouvement survient sous un paquet de voiles ; les Investigateurs soulèvent un coin de tissu, et ils découvrent un Fortune un peu ébouriffé, mais indemne ; manifestement, il a plus d'un tour dans son sac... Le bateau est assez bien dimensionné ; il peut transporter jusqu'à huit personnes, un poste d'équipage, bien qu'exigu, sera suffisant pour le repos des hommes, et il y a un espace pour cuisiner.

Mironim-Mer rappelle à chacun de se munir de fourrures chaudes et de manteaux en vue du long voyage qui les attend.

En route pour Sarrub

Dès que tous les préparatifs sont achevés, Mironim-Mer fait hisser les voiles, en partance pour les Piliers de Cathurie, et de là, pour Sarrub. Sur la route, il échoue le bateau en un lieu discret afin de badigeonner sa carène avec le breuvage de l'espace qu'il a réuni avec tant de soins. Pendant le voyage, les Investigateurs et lui prennent du poisson, abattent des oiseaux de mer afin de constituer des vivres, et recueillent de l'eau de pluie pour la boisson ; pour se délasser et entretenir leurs muscles, ils nagent dans la mer. Il leur faut de nombreux jours pour atteindre les Piliers de Basalte ; peu après, le vaisseau bascule à l'extrême bord du monde, s'élançant dans le domaine de l'espace. C'est alors que l'utilité des vêtements chauds apparaît clairement — là dehors, le froid coupe le souffle...

Dès qu'il fait voile dans l'espace, les larves aveugles et stupides des Dieux Extérieurs pressent le petit navire de plus en plus près, en proie à leur faim insatiable. Tous les Investigateurs perdent 1/1D10 points de SAN à la vue du visage terrible de ces créatures horribles ; elles passent parfois si près qu'elles esquissent d'obscènes caresses, ou qu'elles avancent un museau affamé. Mais en général, Mironim-Mer se montre un marin suffisamment habile pour éviter les amas trop denses de ces horreurs et s'écarter d'un coup de barre de celles qui semblent par trop agressives ou malfaisantes.

Pendant le voyage, Mironim-Mer semble ragaillardir ; il parle avec fougue de sa race aux Investigateurs, allant même jusqu'à leur exposer le cycle de vie peu commun des Sarrubiens, s'ils manifestent de l'intérêt pour le sujet. Il ne sait pas ce qui est arrivé à son monde. Il s'est abstenu de quitter les Contrées du Rêve Terrestres pour passer sur Terre, car une fois sorti de l'univers onirique, sa forme originale reprendrait le dessus. (Il a dépensé tous ses points en Rêver, et il lui faudrait plusieurs voyages pour pouvoir retrouver un nouveau corps). Si les Investigateurs s'en montrent curieux, il leur dessinera sa forme naturelle sur le pont du bateau : un être reptilien cornu et carapaçonné, aux yeux jaunes et étroits, qui se tient accroupi. Manifestement, une telle créature ne pourrait guère faire facilement commerce avec les Contrées du Rêve Terrestres si elle ne se déguisait pas au préalable...

Au bout du long voyage, le vaisseau amerrit dans un océan glacial et sinistre. Mironim-Mer est inquiet ; il se souvenait des eaux de Sarrub comme étant d'une chaleur tropicale. Des cadavres charnus d'un blanc maladif flottent de-ci de-là ; Mironim-Mer y reconnaît des Sarrubiens du premier stade. Leur sort l'intrigue, mais il évite encore d'émettre des hypothèses à ce sujet. Un jour de plus à voyager sous un ciel chargé de nuages et le bateau s'approche d'un rivage glacé et inhospitalier ; des bateaux désœuvrés couverts de neige oscillent tristement sur leur mouillage. Lors du débarquement, les Investigateurs sont attaqués par un Sarrubien du second stade. Ces créatures n'auraient jamais atteint le rivage, auparavant, si elles n'étaient pas prêtes à changer. Mironim-Mer voit là encore un signe indiquant que des changements radicaux sont intervenus dans l'ancien mode de vie...

LE SARRUBIEN DU SECOND STADE

FOR 6 CON 15 TAI 5 POU 9 DEX 10
Armure 3 PVie 10
Arme : Griffes (×2) 50 %, Dommages 1D6-1D4
Morsure 40 %, Dommages 1D10-1D4
Notes : peut attaquer trois fois par round, avec deux griffures et une morsure. Cette créature toute en rides et en os possède deux membres supérieurs (tous deux épineux et griffus), mais pas de membres inférieurs. Son corps s'achève en une sorte de queue mobile et musculeuse. Voir un Sarrubien sous sa forme vitale du second stade coûte 0/1D4 points de SAN.

Mironim-Mer entreprend avec les Investigateurs une marche vers l'intérieur des terres qui doit durer trois jours, pour atteindre le Temple du Miroir des Divinations. La température est largement en dessous du zéro et les Investigateurs ont de la chance d'avoir dû se procurer des vêtements chauds pour leur voyage dans l'espace. Mais le voyage reste dur. Des rafales glacées ramènent de la mer blizzard et verglas. Le chemin des Investigateurs est jalonné de visions navrantes et terribles :

- L'enveloppe d'un Sarrubien mort, encore pleine des créatures du premier stade recroquevillées, terrassées par le terrible froid qui enserre leur monde.

- Des silhouettes noires et ailées décrivent de larges cercles dans le ciel au-dessus d'une colline lointaine. Lorsque les Investigateurs s'en approchent, ils ne trouvent que les restes dénudés d'un squelette immense ; les chairs qui l'habillaient ont disparu depuis longtemps.

- Dans une habitation, les cadavres gelés de deux Sarrubiens sont encore aggrippés l'un à l'autre, évoquant pathétiquement une ultime tentative de conservation de la chaleur. Sur les restes de la porte fracassée, il y a une curieuse marque.

- D'énormes traces de pas sont imprimées dans la neige fraîche : elles sont informes, et une traînée de sang les accompagne.
- Dans l'ombre, des silhouettes semblent errer sans but en titubant dans la neige. On ne les voit jamais de près, et si on les poursuit, elles s'évanouissent. Ce sont peut-être les esprits des morts, bien que Mironim-Mer ne semble guère accorder de crédit à cette hypothèse.

Tous ces cadavres sont humanoïdes. Si les Investigateurs l'interrogent à ce sujet, sachant que les Sarrubiens ne sont pas humains en réalité, Mironim-Mer suppose que ce sont les corps de ses coéquipiers, ou des équipages des autres bateaux qui ont été rappelés des Contrées du Rêve Terrestres.

PREMIER SARRUBIEN DU SECOND STADE

FOR 7 CON 14 TAI 7 POU 10 DEX 11
Armure 3 PVie 11
Arme : Griffes (×2) 45 %, Dommages 1D6-1D4
Morsure 30 %, Dommages 1D10-1D4
SAN : 0/1D4

DEUXIEME SARRUBIEN DU SECOND STADE

FOR 8 CON 12 TAI 5 POU 8 DEX 8
Armure 3 PVie 9
Arme : Griffes (×2) 45 %, Dommages 1D6-1D4
Morsure 35 %, Dommages 1D10-1D4
SAN : 0/1D4

SARRUBIEN DU TROISIEME STADE

FOR 14 CON 12 TAI 14 POU 14 DEX 15
Armure 5 PVie 13
Arme : Griffes (×2) 55 %, Dommages 1D6+1D4
Tentacules 40 %, Dommages 1D3+aspiration
Notes : la large bouche du Sarrubien du troisième stade est entourée de dizaines de tentacules fibreux qui s'emparent de la victime et la maintiennent pendant que plusieurs rangées de crocs acérés se plantent dans ses chairs et que la créature pompe goulûment son sang à raison de 1 point de FOR par round. Cette FOR peut être regagnée à raison de 1 point par jour si la victime survit. Cette dernière peut s'arracher aux tentacules si elle parvient à dominer la FOR de la créature avec la sienne. Les Sarrubiens du troisième stade avaient autrefois des épines fines comme des aiguilles qui injectaient dans leur proie un poison paralysant, d'après Mironim-Mer. Il semblerait qu'ils aient perdu cette faculté... Ils ont quatre pattes tordues, dont la première paire s'achève en griffes barbelées à la manière d'un harpon. Leurs têtes portent une bouche béante entourée d'une barbe serrée de tentacules, leurs corps sont bruns et rugueux. Voir un Sarrubien du troisième stade fait perdre 0/1D6 points de SAN.

Si l'on excepte les formes larvaires, il semblerait qu'il n'y ait aucun Sarrubien en vue...

Il y a aussi des dangers qui guettent les Investigateurs. Il est probable que le groupe sera agressé à plusieurs reprises par des Sarrubiens du deuxième ou du troisième stade ; mais il vaudrait mieux laisser les joueurs imaginer la réalité des autres choses entrevues (par exemple, le propriétaire du grand squelette). Il ne faut pas laisser dégénérer cette partie du scénario en une fastidieuse succession de batailles acharnées. Insistez sur le danger, mais n'en faites pas trop.

Le Temple du Miroir des Divinations

La destination de Mironim-Mer est enfin atteinte. Le Temple est érigé sur une colline basse entourée de demeures désertées. Ses murs sont en pierre blanche veinée de gris ; des colonnes brisées tirées de la même roche flanquent le chemin d'accès. C'est une bâtisse trapue, dont l'entrée sans porte reste béante sur un four de ténèbres. Sur le seuil, une forme est accroupie et gratte la neige de ses doigts. Elle rentre furtivement lorsque vous vous approchez.

Mironim-Mer reconnaît cette silhouette : c'est le gardien du Temple ; du moins, c'est sa robe... Peut-être est-il intimidé devant des êtres humains — le gardien n'a jamais quitté Sarrub, et il a donc conservé son apparence normale de Sarrubien.

En arrivant au temple, les Investigateurs sont saisis par un grand cri rauque : « Partez ! La malédiction s'abat sur celui qui ose entrer ! Fuyez ! Fuyez pour le salut de vos âmes ! » Le gardien (c'était lui) ne peut empêcher personne d'entrer, cependant ; et si quelqu'un brave son avertissement, il se contente de rester caché dans la pénombre, tremblant et gémissant de façon pitoyable. L'intérieur du temple est vide, hormis quelques petites congères et chandelles de glace, et le Miroir, qui occupe le centre du dallage.

Si quelqu'un s'approche du Miroir, le gardien le supplie de ne pas L'utiliser, sans toutefois quitter l'ombre protectrice. Mais Mironim-Mer est inflexible : après si longtemps, rien ne pourra plus le détourner de son dessein. Il tire de sa poche une poignée de cristaux colorés et les éparpille sur la surface du Miroir. Puis il entonne un chant d'une voix rauque, afin de l'invoquer.

Au dehors, les cieux flamboient et roulent de sombres nuées alors que l'incantation se poursuit. Un hurlement outragé retentit et un bras étincelant jailli du miroir vient agripper Mironim-Mer, lui coupant le souffle. Des yeux verts dardent leur regard maléfique au centre du Miroir et une voix tonitruante rugit dans une langue que les Investigateurs ne comprennent pas. A l'évidence, le Miroir est dangereux... Mironim-Mer suffoque — il perd 1D4 points de POU à chaque round. Le bras qui l'étreint est invulnérable — quelle que soit la magie ou les attaques auxquelles les Investigateurs ont recours, elles ne peuvent lui infliger de dommages. Il enserre le Sarrubien d'une main de fer que rien ne saurait faire lâcher prise. Il devrait logiquement y avoir quelqu'un d'assez intelligent parmi les Investigateurs pour avoir la présence d'esprit de briser le Miroir... Si ce n'est pas le cas, Mironim-Mer agonise, et les Investigateurs seront forcés de rentrer bredouilles de Sarrub... Peut-être auront-ils la chance que le gardien veuille bien les accompagner afin de gouverner leur bateau sur leur chemin du retour vers les Contrées du Rêve Terrestres...

Mais si les Investigateurs ont la sagacité de briser le Miroir, ils trouveront pour ce faire plus de pierres qu'ils n'en ont besoin, gisant dans tous les coins. Le Miroir fracassé, le bras s'évanouit, le tonnerre retentit à l'extérieur et une forte pluie s'abat à grand vacarme. Mironim-Mer est navré de la destruction du Miroir ; en s'interrompant à plusieurs reprises pour reprendre son souffle, il explique qu'un wendigo en avait pris possession et que l'influence de ce démon sur le Miroir était probablement une des causes du désastre qui avait fondu sur Sarrub.

Le gardien se précipite vers lui à présent (faisant perdre 0/1D6 points de SAN aux spectateurs) ; c'est un Sarrubien sous sa forme naturelle : une créature reptilienne écailleuse, hérissée de piquants hideux. Sa face est mobile et expressive. De sa voix rauque, il croasse qu'il lui a souvent été permis de plonger ses regards dans le Miroir sous le contrôle du démon. Depuis longtemps il avait vu la venue de Mironim-Mer et de ses compagnons et il a fallu la force de toute sa volonté pour que le dessein du groupe reste ignoré de son maître... Il a vu aussi où Kalya-Kaan et Taila-Tane (les deux coéquipiers de Mironim-Mer) sont retenus prisonniers et quel destin a été le leur. Ils se sont mutuellement retrouvés et ils avaient fait un bateau céleste pour faire voile sur Sarrub ; mais en route, ils furent capturés par d'horribles choses pirates, les Weneliens, qui viennent du monde de Yundu. Le Miroir lui a révélé quelle était leur geôle : la Maison de l'Aiguille Solitaire, sur le rivage de l'Ile de l'Anneau, dans le monde de Yundu. Mironim-Mer en sait assez ; il remercie le gardien, et quitte les lieux en toute hâte...

Si les Investigateurs demandent quelques éclaircissements sur les Weneliens, Mironim-Mer leur raconte que ces derniers ont souvent pillé les vaisseaux de commerce Sarrubiens ; ils montent des créatures vertes et phosphorescentes, et leurs raids sont le fléau de bien des mondes. On ne sait pas grand chose sur eux, et encore moins sur le terrible monde qui a vu naître cette engeance abominable.

Au-dehors, les pluies torrentielles ont lavé la neige, découvrant bien des choses peu engageantes, mais renouvelant aussi l'atmosphère. Sarrub n'a peut-être pas été complètement ruinée...

Yundu

Mironim-Mer tire maintenant tout ce qu'il peut du bateau et fait force de voiles, car son but est proche. Le voyage est long, mais la surface noire et tourmentée de Yundu finit par apparaître dans leur étrave. Yundu n'a pas de soleil ; c'est l'anneau d'éléments ressemblant à des charbons ardents qui l'encercle qui lui dispense une lugubre clarté. Pas de jour ni de nuit : il règne éternellement un crépuscule sinistre. Pendant que Mironim-Mer entame la manœuvre de descente, une île devient visible, dominant de ses pics les vagues immondes de l'océan. Cette île a la forme d'un anneau. C'est peut-être un récif circulaire, à moins que ce ne soient les restes de quelque ancien cratère submergé, dont seules les parties montagneuses seraient encore visibles au-dessus de la surface (cette dernière hypothèse étant la plus probable). Le vaisseau amerrit, glissant sur la surface ridée du liquide noir et bitumineux qui tient lieu d'eau sur Yundu. Il arrive bientôt en vue d'une côte déchiquetée et des tours menaçantes d'une ville hideuse. Un bâtiment est érigé très en altitude au flanc d'une montagne ; il est surmonté d'une énorme et unique flèhe pointée vers le ciel : de toute évidence, c'est là la Maison de l'Aiguille Solitaire. Tirant bénéfice de la pénombre, le bateau peut faire voile jusqu'au ras des quais, juste sous le nez des Weneliens.

Une horreur verte et luminescente de dimensions colossales (ID3/1D20 points de SAN perdus à sa vue) a replié ses immenses ailes de chauve-souris et se trouve à quai un peu plus loin ; de nombreux Weneliens s'en occupent, déchargeant sa cargaison de prisonniers et de marchandises. D'infortunés esclaves humanoïdes ou non sont cloués dans des caisses qui sont ensuite emmenées vers des destins auxquels il vaut mieux ne pas penser. Un effet cauchemardesque survenant ici pourrait avoir pour résultat qu'un Investigateur se trouve lui-même cloué dans une de ces boîtes infernales. De là où se trouve le groupe, on voit clairement la ville. C'est un surnaturel assemblage de constructions relevant d'une autre normalité, de rues dallées, d'orifices noirs et de précipices d'une vertigineuse verticalité, dans l'obscurité desquels flottent les Weneliens.

Un jet en Se Cacher ou en Discrétion permettra à un Investigateur de traverser sans être vu l'espace qui sépare le bateau de l'abri le plus proche, derrière quelques vieilles caisses de bois. Si le jet est manqué, un des ignobles Weneliens entend les Investigateurs, ou les aperçoit, et vient sur eux pour voir de quoi il retourne. Si les personnages viennent à bout de l'indésirable curieux en un seul round, il ne jette pas l'alarme en s'écroulant ; ils peuvent alors poursuivre leur chemin. Mais si ce n'est pas le cas, le Wenelien parvient à émettre un hululement perçant et 2D6 de ses congénères se précipitent à la rescousse, escortés du gigantesque monstre phosphorescent. Mironim-Mer et les Investigateurs se trouvent alors contraints de sauter dans leur bateau et de mettre promptement les voiles, ou bien de combattre cette nouvelle menace, avant de pouvoir reprendre leur progression.

LES WENELIENS *(Race Indépendante Inférieure)*

Description : les Weneliens sont des êtres bizarres. Ils flottent dans l'espace et s'y meuvent en se contorsionnant. Leurs corps sont boursouflés et boudinés, mais magnifiquement colorés de nuances subtiles, variant du jaune d'or à l'émeraude, en passant par des gris souris et de l'ocre. A une extrémité de ces espèces de limaces, se trouve une trompe tubulaire et ridée. Immédiatement en arrière, s'agite une paire d'appendices analogues à des nageoires et rappelant vaguement des oreilles, placées devant deux longues antennes oscillantes terminées par des globes noirs et brillants — les yeux, sans doute.

Notes : un Wenelien peut étendre ou contracter son corps invertébré en proportion appréciable. C'est un pillard de l'espace ; montés sur d'horribles choses vertes et phosphorescentes, les Weneliens mènent à travers l'éther du Rêve des raids sur maints autres mondes.

En combat, les Weneliens ont la faculté d'émettre un brouillard d'un bleu-noir qui obstrue les oreilles et les yeux de leur proie. Cette vapeur affecte une zone de 10 mètres de diamètre, dans laquelle toute les compétences qui impliquent l'usage des sens sont réduites de 50 %. Ils peuvent aussi tirer de petites flèches de calcite avec leur trompe (comme avec une sarbacane), à raison d'une par round de combat, à une portée de 20 mètres. Heureusement, ni les flèches ni la vapeur ne sont empoisonnées.

LES WENELIENS

caractéristiques

TAI	2D6	7
CON	4D6	14
TAI	3D6	10
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
PVie	13	

Déplacement : 6 en flottant dans l'espace

arme	*att. %*	*dommages*
Flèches	35 %	1D8 (peut empaler)
Vapeur	auto.	aucun

Armure : aucune.

Sorts : Les Weneliens connaissent 1D4 sorts pour un jet en D100 inférieur ou égal à leur INT.

SAN : 1D6

QUELQUES AGRESSEURS WENELIENS

	un	*deux*	*trois*	*quatre*	*cinq*	*six*
POU	16	8	12	11	7	15
DEX	15	4	13	8	9	9
PVie	16	8	12	11	7	15
Flèche	50 %	45 %	35 %	15 %	50 %	40 %
Domm.	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8

	sept	*huit*	*neuf*	*dix*	*onze*	*douze*
POU	15	11	3	15	6	9
DEX	15	14	13	12	15	16
Flèche	35 %	30 %	30 %	30 %	10 %	40 %
Domm.	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8

LE MONSTRE PHOSPHORESCENT

FOR 68 CON 29 TAI 123 INT 2 POU 9
DEX 55 PVie 76

Armure : 10

arme	*att. %*	*dommages*
Claquement de Mâchoire	45 %	11D6
Battement d'Aile	60 %	6D6

Notes : cette créature terrifiante mesure plus de dix mètres au garrot et sa vue coûte 1D3/1D20 points de SAN.
Elle peut mener une attaque par round, en utilisant les deux modes d'agression.

Ne doutons pas que Mironim-Mer et les Investigateurs ne soient suffisamment malins pour parvenir au pied de la haute Maison de l'Aiguille Solitaire. Il est relativement facile de s'y introduire subrepticement. Il semblerait qu'elle soit essentiellement constituée d'une interminable volée de marches sombres, menant à une pièce en rotonde de six mètres de diamètre ; au centre de celle-ci, Kalya-Kaan et Taila-Tane sont enchaînés à des broches. Taila a succombé ; les blessures hideuses béant dans son dos étaient mortelles... Kalya, échevelée et hagarde, est entourée des restes d'innombrables repas intacts ; une indicible horreur voile son regard. Mironim-Mer se précipite vers eux et prend Kalya dans ses bras pour la réconforter, tout en versant des larmes amères sur la mort de leur compagnon.

Les broches ont une FOR de 25, mais un jet réussi en Mécanique peut les ouvrir, avec 1D10 points de FOR. Dès que les deux Sarrubiens captifs sont libérés (Mironim-Mer ne partira pas sans emporter le corps de Taila-Tane), la fuite peut commencer ; en dévalant les marches, ils tombent sur un Wenelien isolé, qui apportait un nouveau repas tout aussi répugnant aux prisonniers. Ceci ne devrait constituer qu'un problème mineur pour le Sarrubien déterminé et ses compagnons.

Le degré de difficulté de l'évasion de Yundu dépend des désirs du Gardien, qui peut avoir recours à une poursuite du groupe par les Weneliens jusqu'aux quais, à des marées surnaturelles et extraordinaires, à diverses entraves dans leur avancée, et ainsi de suite, suivant la fantaisie de son inspiration.

Conclusion

Toutes voiles dehors, Mironim-Mer fait route vers la terre. La destination est Celephais, ou tout autre lieu où les Investigateurs souhaiteraient être déposés. Mironim-Mer arbore à présent une expression épanouie ; en compagnie de Taila-Tane et de Fortune, ils ont l'intention de se réinstaller sur Sarrub. Pour une fin aussi idyllique, chaque Investigateur mérite bien 1D10 points de SAN. Par contre, si la quête de Mironim-Mer s'est soldée par un échec, les visions insupportables d'un monde ravagé font perdre à chaque Investigateur 1D8 points de SAN.

Mais cette aventure peut fort bien ne pas être terminée pour les rêveurs. Si les Weneliens cherchaient vengeance du rapt de leurs captifs... la Terre ne serait pas hors de leur portée...

Pour en revenir à des choses plus heureuses, Sarrub est partiellement régénérée, Mironim-Mer et son amour sont enfin réunis, et peut-être bien qu'un jour futur, de blancs vaisseaux portant des voiles safran réapparaîtront dans les eaux Terrestres pour vendre à nouveau la merveilleuse liqueur venue d'au-delà du monde. Et ce jour pourrait être moins lointain qu'on ne le suppose : souvenez-vous, le temps coule différemment sur Sarrub... En tout cas, si cela se produit, les marchands Sarrubiens manifesteront certainement aux Investigateurs un souvenir des plus amicaux... Enfin, les Investigateurs ont à présent en partage un secret fort précieux, grâce auquel ils sauront prendre le large au vent de l'espace : le fameux breuvage de l'espace...

Le Pays des Rêves Perdus

par

Mark Morrison

Un scénario destiné aux Investigateurs et aux Gardiens chevronnés .

Cette aventure fait appel à des qualités hors pair de narration et de description de la part des Gardiens. Etudiez-la avec soin avant de vous lancer dans sa mise en œuvre.

C'est au Gardien de déterminer où se déroule ce scénario dans le monde du réel ; c'est un canevas qui peut s'adapter à n'importe quelle ville. A la différence de la plupart des aventures, celle-ci n'attend pas poliment que les Investigateurs viennent à elle : elle appelle avec violence leur attention...

Neil Bruford est un rêveur ; mais il ne rêve pas par des moyens naturels : ses incursions nocturnes dans la lointaine Dylath-Leen sont provoquées artificiellement par une drogue mytérieuse que lui fournit un monsieur non moins mystérieux. Neil a bien du malheur actuellement ; dans les Contrées du Rêve, il a entendu parler de Xura, le Pays des Plaisirs Inaccessibles, et il a décidé de visiter ses rivages tentateurs. Pendant la nuit du 11 février (temps du monde de l'éveil), il a entrepris un voyage onirique fatal. Le matin suivant, sa logeuse l'a trouvé prostré dans sa mansarde, plongé dans un profond coma. On l'a emmené à l'hôpital.

Bruford est bien parvenu à Xura et il a été pris au piège de cette terre maudite, agrégat millénaire des frustrations et des envies humaines. C'est un habitant de Xura qui, nourri des propres désirs amers de Neil, s'est emparé de lui ; il est en passe de le convertir en un sas de passage pétri de chair et de sang... Peu de temps après que les Investigateurs l'auront rencontré pour la première fois, il lui sera loisible de hanter le monde de l'éveil : le processus s'achève le 14 février...

Préliminaires

Un ami ou un parent des Investigateurs est malade ou blessé ; il est à l'hôpital. Peu importe comment ou pourquoi — son séjour en ces lieux pourrait même n'être qu'une séquelle des incursions dans l'inconnu des Investigateurs (qui ne vont guère d'ordinaire sans quelques incidents fâcheux). Donc, quelle qu'en soit la raison, les Investigateurs se trouvent à l'Hôpital Principal, la nuit du 12 février, à 20 heures.

L'ami des Investigateurs nage dans l'optimisme : son médecin lui a déclaré qu'il pouvait espérer sortir de l'hôpital dans une semaine. Il n'en apprécie que mieux les chocolats ou les fleurs que les Investigateurs lui ont apportés...

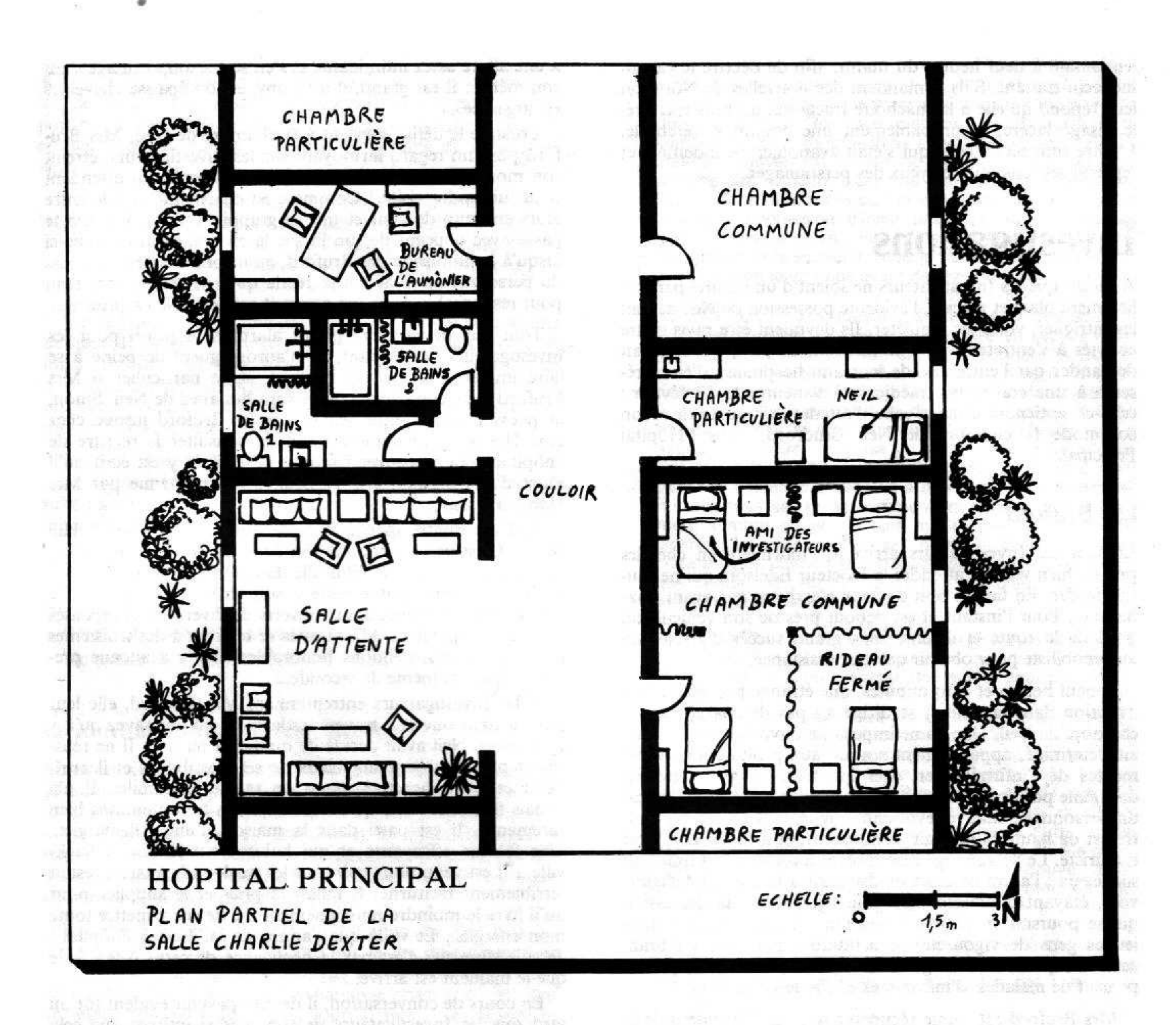
A un moment donné entre le Père Gary Elwood, un prêtre catholique qui effectue sa ronde parmi les patients. C'est un homme bon et affable ; trente-huit ans, une corpulence moyenne, des yeux et des cheveux bruns. Il aime sa visite à l'hôpital ; là, il se sent plus près de ses brebis, en ayant le sentiment de leur offrir un réconfort plus direct...

Il rend visite au malade de la chambre voisine. L'attention des Investigateurs est attirée par sa sortie : il claque la porte, hagard et entre au hasard en titubant dans la première chambre qu'il trouve, la leur en l'occurrence. Il est blanc comme linge et agité de tremblements. Si les Investigateurs lui demandent ce qui ne va pas, il secoue la tête en balbutiant (et s'ils ne lui demandent rien, il en fait tout autant). Un jet en Eloquence ou en Psychanalyse, joint à des efforts pour le calmer (prendre une tasse de thé, etc.), l'amène à s'ouvrir sur son effroi. Il parle d'une voix sans timbre, le regard perdu dans l'espace : « j'ai rendu visite à ce pauvre garçon, celui dont ils pensent que le cerveau est endommagé... il n'a pas repris conscience... et bien sûr, je ne pouvais pas le réconforter de mes paroles... alors, je me suis contenté de poser ma main sur son front, et... et... je crois... ça bougeait !... Ça se tordait et ça se tortillait, et c'était bouillant au toucher ; oh, c'était... diabolique ! »

Le Père Elwood est incapable d'en dire plus. Un jet en Psychologie révèle qu'il vient de subir un choc terrible. Il a la certitude d'avoir expérimenté la manifestation de Satan la plus concrète de sa vie, et son impuissance à y faire quoi que ce soit l'atterre... Les Investigateurs peuvent alors souhaiter voir eux-mêmes le jeune homme. Il est blotti dans un lit d'hôpital, apparemment plongé dans un sommeil tranquille. Il est blond, sans grande singularité, et il doit avoir une vingtaine d'années. Sa chevelure est bouclée et sa barbe hirsute. Sa joue droite et ses deux mains sont lacérées de griffures profondes et récentes. Au pied de son lit, son nom est marqué sur un graphique : Neil Bruford.

Une infirmière, Nora Vincent, s'active auprès de lui : elle lui prend le pouls et la tension : lorsqu'elle a vu le Père Elwood sortir en trombe, elle s'est ruée dans la chambre ; elle est à présent soulagée de constater que Neil semble aller bien. Elle est gaie et efficace. Tout ce qu'elle sait du patient, c'est qu'on soupçonne que son coma est dû à une overdose. Tout à coup, au moment où on s'y attend le moins, Neil se met à gémir. « Voilà qui est curieux », commente l'infirmière. Elle tourne les talons avec l'intention d'aller chercher le docteur, mais avant même qu'elle ait atteint la porte, c'est l'enfer.

Le gémissement de Neil se mue soudain en un hurlement. Si les Investigateurs n'étaient pas encore entrés dans la pièce, cela devrait immanquablement les y attirer. « Non, non, non, non ! » crie le malheureux, en roulant d'un bord à l'autre de sa couche. Puis il geint douloureusement « Pas çà ! Dieu l'in-



HOPITAL PRINCIPAL
PLAN PARTIEL DE LA SALLE CHARLIE DEXTER

terdit ! Daoloth l'interdit ! Aaaargh ! » et son gémissement s'achève sur un rugissement. Il est pris de convulsions, et une toux violente déchire sa poitrine ; du sang jaillit de sa bouche et de ses narines. Nora se rue vers lui, craignant qu'il ne suffoque, et veut le tourner sur le côté pour que le liquide qui encombre sa gorge puisse s'écouler ; mais au moment où elle esquisse ce geste, le bras de Neil balaie l'espace spasmodiquement comme pour griffer, il la frappe en plein visage, la faisant tournoyer et perdre l'équilibre. Elle heurte lourdement le mur, éclatant le côté de son visage, et s'abat convulsivement.

Neil devient rigide, tout son corps est pris de tremblements. Lentement mais sûrement, il se lève, raide comme une planche, jusqu'à se tenir droit. Sa toux se transforme peu à peu en un grondement et un râclement ; du sang et du mucus dégouttent sur son menton ; quelque chose se prépare à parler, qui n'a pas l'habitude des cordes vocales humaines... A cet instant, toutes les ampoules électriques de la salle éclatent, dans une pluie de verre brisé et d'étincelles bleues. Le grondement guttural devient une voix, qui vocifère des mots incompréhensibles faisant vibrer la fenêtre sur son châssis : « Throdog Napet Savathath Thorinol ! Hoom Vass Nazer Rytargho ! » Les yeux de Neil s'ouvrent alors. Les paupières se dilatent bien au-delà de ce qui est humainement possible, et les yeux saillent hideusement, sphères oranges de la taille d'une balle de golf, marbrées de veines rouges, et brûlant d'un rayonnement surnaturel.

On entend alors un bruit mat : une infirmière qui était entrée dans la chambre de Neil pour voir ce qui s'y passait vient de s'évanouir dans le dos des Investigateurs. Quant à eux, ils perdent 1/1D6 points de SAN.

L'horreur continue à rugir, et sa voix, comble de l'abomination, passe soudain à l'Anglais. « Ce corps doit mourir ! Je dois passer ! » Il semble alors remarquer tout à coup la présence des Investigateurs (ou tout au moins, il tourne vers eux ces horribles yeux oranges sans pupille), et il vocifère : « Sacrifiez ce corps ! C'est un ordre ! Obéissez, ou bien je vous déchire dès maintenant, au lieu de le faire quand je passerai ! » Et il commence à étendre ses bras raides vers les Investigateurs, qui ne sont probablement pas asez stupides pour obtempérer. (Enfin, certains Investigateurs pourraient être tentés... S'ils semblent sur le point de se laisser gagner par le doute, demandez des jets d'Idée — toute personne en réussissant un comprend que l'idée est mauvaise et s'emploie à freiner les autres.)

Puis les yeux se referment sans transition, et le corps raidi s'abat d'une pièce sur l'oreiller maculé de sang, revenu à son état cataleptique. Plusieurs aide-infirmières se précipitent au secours des deux infirmières et du patient. L'une d'entre elle soulève une des paupières closes de Neil afin de contrôler la contraction de sa pupille — ses yeux sont normaux. On bouscule les Investigateurs hors de la chambre, on les presse de questions et on leur demande finalement de revenir le

lendemain à neuf heures du matin, afin de décrire le cas au médecin traitant. S'ils demandent des nouvelles de Nora, on leur répond qu'elle a la mâchoire fracassée, un bras fracturé, le visage lacéré, et probablement une comotion cérébrale. L'autre infirmière, celle qui s'était évanouie, est indemne, et reprend ses sens sous les yeux des personnages.

Investigations

A moins que les Investigateurs ne soient d'un naturel particulièrement blasé et placide, l'évidente possession de Neil devrait les intriguer, voire les inquiéter. Ils devraient être ravis d'être conviés à s'entretenir avec le médecin de Neil, qui leur fait demander par l'entremise de leur ami hospitalisé d'être présents à une conférence médicale à 9 heures le 13 février ; celle-ce se tiendra dans la salle d'attente qui jouxte de façon commode la chambre de Neil Brudford, dans l'Hôpital Principal.

Les Bruford

Lorsque les Investigateurs arrivent, l'infirmière en chef les prie de bien vouloir attendre le Docteur Edelson, qui ne saurait tarder. En fait, le bon docteur n'arrivera pas avant onze heures... Pour l'instant, il est debout près de son véhicule au bord de la route et il tente sans grand succès d'arrêter un automobiliste pour obtenir quelque assistance.

A neuf heures et cinq minutes, une étrange procession fait irruption dans la salle et se dirige au pas de charge vers la chambre de Neil. Une dame imposante ouvre la marche d'un air déterminé, apparemment sourde aux protestations véhémentes de l'infirmière en chef qui trotte à ses côtés. En deuxième position, viennent deux hommes plus âgés : l'un est un personnage chauve, évoquant vaguement un lapin ; l'autre est de haute taille, l'air dominateur, et à l'évidence, c'est un juriste. Le personnage ressemblant à un lapin est timide et silencieux ; l'autre ne cesse de discourir à haute et intelligible voix, étayant d'indiscutables points juridiques la discussion qui se poursuit en première position. Viennent ensuite deux jeunes gens de vigoureuse constitution, poussant un brancard. La queue du cortège est constituée par un petit attroupement de malades, d'infirmières et d'aide-infirmières.

Mrs Bruford est venue récupérer son fils. L'incident de la nuit passée lui est revenu aux oreilles et elle a décidé de le reprendre, escortée de sa famille. Le petit homme timide est Mr Bruford, et l'autre, Langley Westlake, l'avocat des Bruford. L'infirmière en chef a beau protester que Neil serait bien mieux en restant ici, elle ne fait pas le poids face à la détermination de Mrs Bruford, aux arguments juridiques de Mr Westlake, et de façon générale, devant cette situation inextricable.

La mère de Neil est une femme de tête, énergique et dominatrice. Riche héritière, elle ne fut jamais contrariée durant son enfance, et elle a organisé sa vie d'adulte dans la même ligne. Ne pas obtenir gain de cause est un concept qui lui est totalement étranger. Elle a cinquante ans, des cheveux châtains et des yeux gris. Malgré son redoutable volontarisme, elle est passablement crédule. Outre Neil, elle a deux fils d'une santé éclatante : Adam et William.

Il n'y a pas grand chose à dire de Nigel, le père de Neil. C'est un homme tranquille, qui évite la société, cherchant refuge dans sa collection de timbres. C'est un agent comptable compétent, à défaut d'être intéressant. Il reste coi ; il a des cheveux bruns clairsemés et des yeux d'un bleu liquide. A l'origine, il était le clerc chargé des questions financières d'Amanda ; elle l'a demandé en mariage et Nigel est bien trop timide pour jamais oser remettre en question l'opportunité de l'avoir épousée...

Langley Westlake est un vieil avocat bavard, certes, mais assez avisé pour ne jamais être en désaccord avec Mrs Bruford. Il est venu à l'hôpital pour apporter la force de la loi. Il a une allure assez intimidante et s'en sert à son avantage dans son métier. Il est grand, il a 64 ans, et son épaisse chevelure est argentée.

Lorsque le défilé parvient à la chambre de Neil, Mrs Bruford pose un regard larmoyant sur les Investigateurs, étreint son mouchoir et s'exclame : « Oh ! Ses amis qui attendent pour lui rendre visite ! Comme c'est charmant ! » Elle entre alors en coup de vent et met le grappin sur son fils. On le passe avec douceur de son lit sur la civière, on roule celle-ci jusqu'à la limousine des Bruford, au mépris des protestations du personnel médical qui se récrie qu'il ne saurait être tenu pour responsable de ce qui pourrait arriver à Neil à présent...

Tout ceci devrait être plutôt alarmant à priori pour les Investigateurs ; cependant, ils n'auront guère de peine à se faire inviter à la maison Bruford, et en particulier si Mrs Bruford reste convaincue qu'ils sont des amis de Neil. Sinon, ils peuvent tout simplement suivre les Bruford jusque chez eux. Une autre possibilité serait de consulter le registre de l'hôpital pour y trouver l'adresse de Neil. Il y est écrit qu'il s'agit d'une pension sise 17 Sackville Row, tenue par Mrs Hannah Krank.

Neil est donc rapatrié dans le domicile familial, 3 Hill Street. C'est une grande maison dans un des quartiers privilégiés de la ville. On le réinstalle dans son ancienne chambre, et une infirmière privée reste à son chevet. Les murs et le dessus de la cheminée sont couverts de diverses récompenses scolaires et sportives. Mais toutes se réfèrent à des troisièmes places ou à des mentions honorables. Il n'y a aucune première place, ni même de seconde...

Si les Investigateurs entreprennent Mrs Bruford, elle leur parle à cœur ouvert à travers ses larmes. « Vous savez qu'il y a six mois, Neil avait décidé de quitter la maison. Il ne réussissait pas au collège au mieux de ses possibilités et il attribuait cela au caractère ingrat de sa vie en famille. Il n'a jamais très bien su ce qu'il voulait. Nous le contentions bien rarement... Il est parti dans la maison d'une Allemande... Une femme effrayante et qui habite tout là-bas, à Sackville... Il est venu nous voir tous les week-ends, mais il restait terriblement taciturne. Il fallait le prier et le supplier pour qu'il livre le moindre renseignement ; je devais y mettre toute mon énergie... Et voilà que j'apprends qu'il est à l'hôpital ! Je suis sûre que c'est par la négligence de cette Allemande que le malheur est arrivé... »

En cours de conversation, il devrait devenir évident tôt ou tard que les Investigateurs ne sont pas si intimes que cela avec Neil (à moins bien sûr qu'ils n'excellent particulièrement en tromperie). Si cela se produit, c'est à eux de décider quelle histoire lui présenter ; elle s'avère d'une réceptivité surprenante aux histoires d'entités extra-terrestres et de possession. Par nature, elle est déjà fort crédule en matière de phénomènes surnaturels ; mais dans ce cas, cela lui fournit en outre des arguments en or pour expliquer l'attitude bizarre de son petit Neil sans remettre en cause son amour filial...

Hanna Krank

La logeuse de Neil est une joviale veuve Germanique ; ses logements de Sackville Row sont nets et spacieux. Il ne sera pas trop difficile de la faire parler, moyennant un jet réussi en Eloquence ou en Discussion, allié à une histoire d'enquête privée. « Neil était un cheune Herr très étranche. Il dormait tard, il n'afait chamais l'air de trafailler... Et fous n'imachinez pas les odeurs qui passaient dessous sa porte... Ach, che crois que la disparition de son ami l'afait très affecté. Ils étaient restés ensemble un soir, et le lendemain, quand Herr Bruford s'est éfeillé, son ami était parti. Personne ne l'a fu depuis. Deux semaines après, ch'ai entendu pendant la nuit des chémissements et des cris terribles, qui fenaient de la chambre de Herr Bruford. Und mein Gott ! C'est la nuit suifante que le malheur est arrifé ; le matin, ch'ai retroufé le paufre cheune homme comme mort... Ach, wie traurig... »

Un nouveau jet en Eloquence ou en Baratin permettra de faire comprendre l'importance de l'enquête à Mrs Krank, et

la persuadera de faire entrer les Investigateurs dans la chambre de Neil. Si la demande est exprimée en Allemand, vous pouvez ajouter 30 % de chances de succès, tant Frau Krank est heureuse d'entendre résonner les accents de sa langue natale.

La chambre de Neil est tout en haut de la pension d'Hannah Krank. A l'intérieur, un maigre mobilier : un lit, un bureau, deux chaises et une garde-robe. Des ordures et du linge sale sont amoncelés dans tous les coins, contrastant violemment avec l'état du reste de la maison.

Sur le bureau, trône une photographie de Neil en costume de bain. L'image de l'autre personne qui se tenait à côté de lui a été découpée avec soin. Un jet en T.O.C. permet de retrouver la partie manquante, gisant dans les détritus : c'est un autre jeune homme. Au dos de la photographie, ces mots : Darrel et Moi. 1919.

Un second jet réussi en T.O.C. amène la découverte de dix brins d'une herbe étrange, attachés sous le bureau avec un ruban adhésif. Un jet en Botanique, on peut seulement avancer qu'il s'agit d'une plante tropicale. Ces quelques brindilles ne permettent pas d'en déterminer l'espèce précise, bien qu'à l'évidence ce soit une branche cousine du Chanvre Indien. L'herbe est emballée dans un morceau de papier, sur lequel est écrit ce qui suit :

HARR HARR HASS HASS KOOM YAR KOOM SSSSS (répéter)

Un cahier manuscrit est resté ouvert sur le bureau.

Le journal intime de Neil Bruford

Manifestement, Neil a entrepris de faire son journal après le 23 août de l'année précédente, jour où il a quitté le domicile de ses parents. Avec optimisme, il a écrit pompeusement : « Ma Nouvelle Vie » en grandes lettres majuscules sur la page de garde. Le lecteur devra réussir un jet en Lire l'Anglais pour déchiffrer l'exécrable écriture de Neil. Le manuscrit couvre environ une centaine de pages.

La première partie raconte l'installation de Neil dans sa mansarde, avec des observations sur la vie du campus fort nombreuses, mais peu brillantes par leur perspicacité. Un jet réussi en Psychologie ou en Psychanalyse révèle que Neil était un jeune homme frustré. Son journal reflète ses tentatives pour trouver un échappatoire à sa médiocrité. En octobre, il a commencé avec de l'alcool prohibé. En novembre, il est passé au hashish et à l'opium. Manifestement, Neil considérait ces expédients comme des alternatives aux constantes déceptions qui affligeaient sa vie quotidienne. Voici quelques extraits de son log-book qui jettent une lumière singulière sur son état présent.

EXTRAITS DU JOURNAL DE NEIL BRUFORD

4 JANVIER — Aujourd'hui, Darrel m'a fourni quelque chose de nouveau : une herbe étrange, avec pour instructions de la mâcher avant de me coucher. Il m'a également écrit un mantra simple, que je dois réciter en allant au lit. Tout cela n'était pas bien cher, et de toutes façons, je veux tout essayer.

13 JANVIER — Soirée particulièrement lugubre. J'ai décidé de tâter de cette nouvelle herbe ; et puis, je n'ai plus d'opium ; alors...

14 JANVIER — Dieu ! Quelle révélation ! J'ai mastiqué quelques tiges et branches de cette plante —j'en ai ainsi exprimé une quantité surprenante d'une sorte de résine visqueuse et musquée —, et j'ai récité une cinquantaine de fois l'absurde formule —plus je la déclamais, et plus cela devenait facile. Je me suis endormi, et merveille ! J'ai fait des rêves absolument incroyables, d'une clarté, d'un réalisme stupéfiants... Je me réveillais, nu, dans une chambre vide ; je m'habillais, et je sortais dans une étrange rue sombre, où des gens au visage revêche allaient et venaient. J'apprenais le nom de la ville : Dylaht-Leen. Je coulais de nombreux jours dans cette étrange cité, à fumer de l'herbe avec les marins silencieux. J'écoutais ce qui se contait sur les pays lointains : sur Cathurie, et le sombre Leng, et Kadath dans son Désert Glacé... Et j'ai aperçu fugitivement la femme de mes rêves ; elle se nomme Bzai-kanaan, c'est une danseuse de la Rue des Epices. Au matin, je me suis éveillé frais et dispos ; j'avais pourtant l'impression d'avoir passé plusieurs semaines dans cette ville noire... Pour l'instant, je me contenterai d'en savourer le souvenir, mais je pense que je ne saurais attendre bien longtemps avant de rêver encore !

15 JANVIER — J'ai questionné Darrel à propos de cette fameuse herbe. Il m'a dit que son père en avait eu des graines lorsqu'il se trouvait en chine pendant la Guerre des Boxers. Darrel est convaincu que son père l'a volée dans un des temples. Il en a fait venir des plants dans la serre du collège pendant le dernier semestre, et il en mâche depuis des mois. Il ne veut pas me révéler où il a appris le mantra. Lorsque je lui ai dit que je m'étais retrouvé à Dylath-Leen, il a été étonné, car c'est là qu'il parvient, également, lorsqu'il a pris de l'herbe. Il semblerait que tous ses rêves commencent dans le même bâtiment sombre où je me suis moi-même éveillé. Il était sidéré... Je parie qu'il croyait qu'après avoir mâché de cette drogue, chacun se retrouvait dans son monde onirique personnel... Au lieu de cela, il semblerait que nous eussions des rêves similaires !

18 JANVIER — La vie est insipide et je meurs d'envie de revoir Bzai-Kanaan. Je reviendrai ce soir dans le port de Dylath-Leen, et je lui avouerai mon amour pour elle...

19 JANVIER — Mon rêve a été encore plus étrange. Impossible de retrouver ma bien-aimée, mais j'ai rencontré une autre femme, nommée Sarah Farnham. Elle m'a déclaré être une autre rêveuse, venant de la Terre ! Nous sommes allés fort loin ensemble, jusque dans l'adorable ville de Celephais, et de là, jusqu'à Serranian, qui flotte parmi les nuages... Sarah m'a aussi parlé de Xura, et m'a mis en garde contre ce pays ; mais d'après ce qu'elle m'en a dit, je sens de façon fulgurante que là se trouve l'objet de ma longue quête. Hélas, l'éveil m'a pris avant que j'aie pu apprendre où se trouve cet endroit...

22 JANVIER — Cette nuit, nous allons prendre la drogue ensemble, Darrel et moi, pour voir si nous avons les mêmes rêves... Si cela se vérifie, le pays des merveilles pourrait exister !

23 JANVIER — Je me suis éveillé seul... Je n'ai pu le dissuader de son dessein, et lorsque j'ai ouvert les yeux, il était déjà parti. J'ose à peine imaginer ce qu'il a fait... En ce qui me concerne, je continue à chercher ma douce Bzai-kanaan, et elle me conduira à Xura... Mais il faut que j'attende un peu ; je ne tiens pas à le rencontrer à nouveau, il faut que je lui laisse le temps de s'éloigner...

10 FEVRIER — Je n'y tiens plus. Ce soir, je repars dans le rêve. Je trouverai ce que je cherche, ce dont j'ai besoin, dont j'ai toujours eu ardemment besoin...

11 FEVRIER — Enfer et damnation ! J'en étais si près ! Tout allait bien ; j'avais trouvé Bzai-kanaan, et je lui avais déclaré ma flamme. Sa réaction n'avait pas été défavorable, mais elle ne voulait pas m'épouser encore (mon Dieu, y a-t-il une chose au monde que je puisse obtenir lorsque je la veux ?) ; mais cependant, aucun homme n'a de droit sur elle, et aucun n'en aura tant que je vivrai ; aussi, je suis gonflé d'espoir. J'ai enfin appris où était Xura, mais aucun marin ne veux m'y emmener — pauvres niais !

J'ai fini par embarquer comme passager sur l'un de ces bizarres galions verts qui charrient dans leurs soutes d'indicibles cargaisons ; personne n'en parle, mais bien des hommes murmurent à leur sujet... Bzai-kanaan m'a accompagné. Le vaisseau a hissé les voiles, et nous avons quitté Dylath-Leen. Nous avons doublé les côtes oubliées de Zak, et celles de Thalarion la damnée, et nous avons mis le cap sur mon but : Xura. Depuis ce rivage enchanteur, des lambeaux de mélodies me parvenaient, d'une beauté à couper le souffle ; ils semblaient provenir de chorales célestes... Ces musiques étaient entrecoupées du tintement d'éclats de rire cristallins, et d'ineffables manifesta-

tions de gaieté... Bzai-kanaan m'a saisi le bras ; je me suis tourné vers elle, et j'ai contemplé son incomparable splendeur... Transporté d'allégresse, je l'ai enlacée, et fermant les yeux, je me suis incliné pour cueillir mon premier baiser... c'est alors que je me suis éveillé ! A cause d'un matou venu des gouttières voisines qui me donnait des coups de patte... J'ai attrappé la maudite bête, et je l'ai précipitée par la fenêtre ! J'espère bien qu'elle a rompu tous ses misérables os dans sa chute ! Si près du but ! Dès la tombée de la nuit, je veux retourner à Dylath-Leen, et je recommencerai mon cheminement à nouveau ; Bzaikanaan est sûrement retournée à Dylath-Leen pour m'y attendre...

Il fait nuit noire à présent. J'ai barricadé ma chambre contre les chats et autres pestes. Celles fois-ci, j'atteindrai ma destination dans le Pays des Rêves...

Ici prend fin le journal... Il n'a rien de particulièrement horrible, mais il est sourdement inquiétant. Tout Investigateur l'ayant lu peut ajouter un point à son score en Savoir Onirique.

Darrel Brenton

Si les Investigateurs dépouillent les journaux parus aux environs du 24 janvier et réussissent un jet en Bibliothèque, ils tombent sur un bref compte rendu relatant la disparition de Darrel Brenton, 23 ans. Une photographie illustre l'article, et les Investigateurs le reconnaissent grâce à la photo qu'ils possèdent déjà. L'entrefilet est succinct, signalant simplement que Mr Brenton avait passé la nuit avec un ami, et qu'il s'était éclipsé tôt dans la matinée. On ne l'a plus revu depuis...

Une enquête plus poussée sur Darrel Brenton leur apprend qu'il était orphelin depuis l'âge de dix ans ; ses plus proches parents encore en vie sont de vagues cousins du Pays de Galles. Personne ne s'inquiète particulièrement de le rechercher. Il n'avait pas de casier judiciaire.

Sarah Farnham

Si les Investigateurs entreprennent l'épluchage systématique des registres et des annuaires de la ville, ils peuvent découvrir une chose que Neil ignorait : Sarah Farnham existe ! Elle habite en ville, au 43 Blackrose Street. Les Farnham n'ont pas de téléphone.

Si les Investigateurs déposent un billet pour solliciter une visite, ils sont invités à venir.. Mais qu'ils aient prévenu par écrit de leur arrivée, où qu'ils soient simplement venus au débotté, ils finissent par se présenter à la porte de la modeste maison de banlieue des parents de Sarah. C'est sa mère qui répond ; si elle n'a pas été avertie par un billet, elle se montre méfiante et hostile, en particulier parce qu'elle ne reconnaît aucun des Investigateurs. Il faut un jet en Eloquence ou en Crédit pour franchir son barrage... Elle explique que Sarah a récemment été victime d'une dépression nerveuse et recommande aux Investigateurs de ne pas l'exciter. Enfin, à contrecœur, elle les fait entrer.

Sarah est une jeune femme douce et intelligente. Elle est dans le salon ; elle chante calmement, en s'accompagnant au piano. Les Investigateurs remarquent qu'elle joue très bien, mais soudain, les paroles de son chant leur glacent le sang :

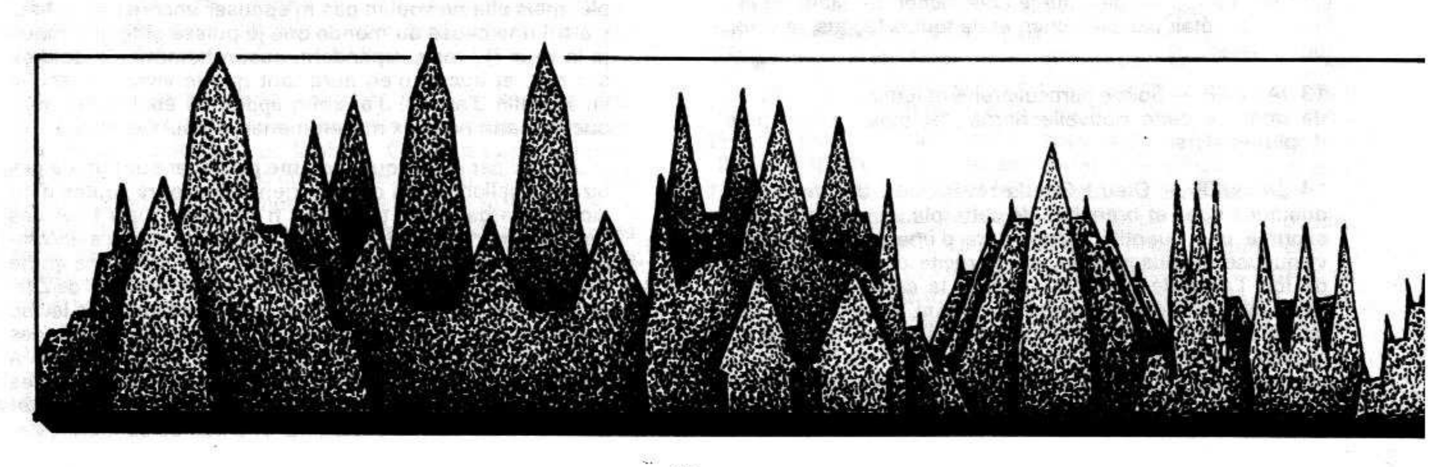
On dit qu'au-delà des piliers
le ciel épouse l'océan,
Qu'un gouffre d'étoiles
se tait sous l'œil du Sultan ;
Aucun ne peut passer l'arche
où les éons lentements meurent,
Pourtant les hommes croient que dans ce chaos
l'ineffable Cathurie demeure...

Lorsqu'elle réalise qu'elle n'est pas seule, elle interrompt sa musique, et vient à la rencontre des Investigateurs.

Il n'est pas besoin d'effectuer des jets de compétences pour amener Sarah à parler des Contrées du Rêve. C'est avec une tristesse, une lueur de nostalgie au fond des yeux, qu'elle explique comment une nuit, elle est tombée au cours de ses rêves sur une entrée magique. De l'autre côté, elle a découvert un pays merveilleux et enchanté et elle s'est aperçue qu'elle pouvait y retourner chaque nuit. Le temps y est différent de celui du monde réel et des semaines peuvent s'y écouler en une seule nuit. S'il y a des rêveurs parmi les Investigateurs, elle s'attarde volontiers avec eux sur les souvenirs du bon vieux temps... Jamais elle n'a rencontré dans le monde éveillé de personne qui connaisse déjà les Contrées du Rêve. Les Investigateurs sont bien les premiers à accorder quelque crédit à son histoire, si l'on excepte bien sûr les psychiatres, qui eux, ne s'y intéressent que trop...

Elle n'avait pas réalisé que Neil habitait dans sa propre ville et cette nouvelle la bouleverse. Elle se souvient bien de lui, depuis le rêve qu'ils ont partagé ; elle le décrit comme un jeune homme énergique. Un jet en Psychologie révèle qu'une affection considérable pour lui transpire de ses paroles. Lorsqu'on lui conte son malheur, elle joint ses mains d'horreur et elle défaille presque en entendant qu'il est parti pour Xura. « Xura », murmure-t-elle, « Le Pays des Plaisirs Inaccessibles ! Ah, si seulement j'avais su !... Et maintenant, je ne peux plus l'aider... » A cet instant, elle éclate en sanglots convulsifs.

Lorsqu'elle parvient à se maîtriser, elle raconte à travers ses larmes qu'elle est morte dans les Contrées du Rêve ; en embarquant sur un vaisseau en partance pour Dylath-Leen, dans l'espoir qu'elle reverrait Neil, elle a été assassinée. Si on lui demande de plus amples détails, elle dit qu'une nuit, un homme étrange et difforme sorti de la mer a rampé sur le bateau. L'équipage l'a soigné pendant quelques jours, espérant qu'il émergerait de son apparente folie et qu'il expliquerait d'où il venait... Mais une nuit, il s'est échappé de sa cabine, pour s'introduire dans celle de Sarah ; il l'a traînée jusqu'au bastingage et il l'a précipitée dans les flots. Lorsque son dernier souffle s'est échappé en bulle, elle s'est éveillée



dans un hurlement qui avait attiré les voisins depuis les deux étages au-dessous. Et depuis, les Contrées du Rêve étaient restées inaccessibles pour elle...

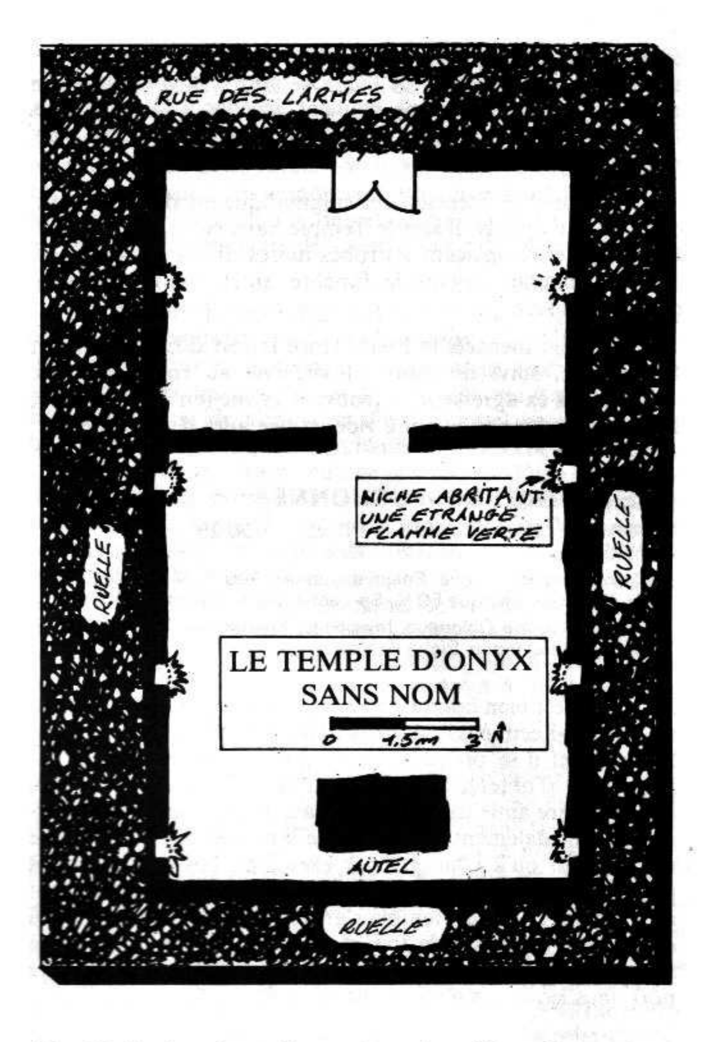
Sarah propose aux Investigateurs toute l'aide et les conseils qui sont en son pouvoir. Le Gardien peut avoir recours à elle comme souffleur pour les joueurs, suivant les besoins ; après tout, c'était une rêveuse de quelque expérience.

A travers les Contrées du Rêve

Il n'y a rien de plus à découvrir dans le monde de l'éveil. Le 14 février, Neil meurt lors de l'émersion de l'Etre de Xura. Pour les Investigateurs, il devrait être évident que la seule façon d'élucider ce mystère, c'est d'en traquer les tenants et les aboutissants dans les Contrées du Rêve. Si certains ne sont jamais allés dans ces Contrées auparavant, leur route sera toute tracée : ils y entreront par l'artifice de l'étrange herbe de Neil. Les rêveurs expérimentés peuvent également opter pour cette solution, qui leur permet de gagner du temps en arrivant d'emblée à Dylath-Leen.

Si les Investigateurs mâchent la drogue et récitent au moins une douzaine de fois le mystérieux mantra, ils éprouvent au moment où ils sombrent dans le sommeil ce qui est décrit plus loin, dans le chapitre « La Chute ».

Quand aux rêveurs qui se rendent dans les Contrées du Rêve par le biais de méthodes plus conventionnelles, ils doivent se débrouiller pour arriver à Dylath-Leen du mieux qu'ils peuvent...



La chute

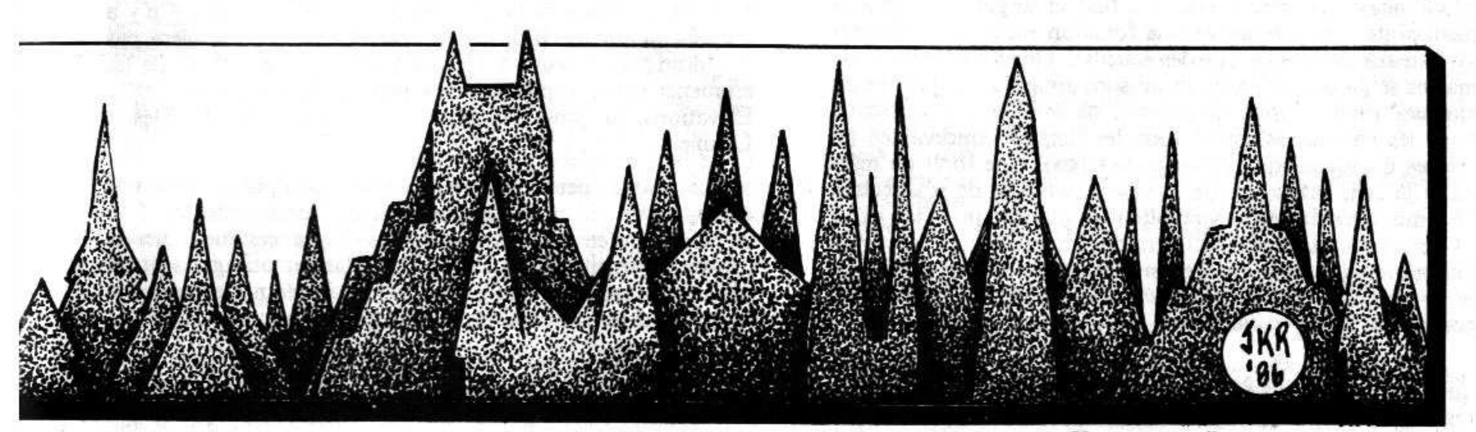
Les rêveurs partent à la dérive. Ils se frôlent parfois les uns les autres comme des feuilles mortes dans le vent au cours de leur descente ; il arrive aussi qu'ils effleurent quelque autre entité, d'une douceur sournoise, mais dont le contact glace leur âme. Des lueurs erratiques projettent de temps à autre d'éphémères lueurs surnaturelles sur leurs visages grimaçants.

Ils touchent le sol au bout d'une éternité, avec la sensation bizarre d'un impact qui aurait dû leur rompre les os, mais qui est en fait si léger qu'il en est imperceptible. Ils s'éveillent.

Les rêveurs gisent nus sur le sol d'une chambre aux murs noirs. Leur disposition n'est pas l'œuvre du hasard : ils sont étendus sur le dos et leurs corps forment une figure géométrique précise : un triangle s'ils sont trois, un hexagramme s'ils sont six, etc. La salle est fort grande et haute de plafond. Aucun joint, aucune arête, aucun coup de ciseau ne vient déparer la sombre perfection des parois — ce n'est qu'un bloc de pierre d'un seul tenant, y compris l'autel bas enraciné dans le sol à une des extrémités de la chambre. Nulle tache ou griffure, nulle marque d'aucune sorte n'altère cet autel ; il n'y a pas de runes ni d'icônes pour indiquer à qui il est dédié ni les détails du culte qu'il sert. Ou même s'il sert à un culte... D'étranges flammes vertes s'élèvent dans des niches ménagées dans les murs. Si un rêveur en contemple une de près, elle s'incline vers lui, et il est envahi d'un désir singulier, dont il ne sait définir l'objet... Une porte voûtée s'ouvre dans le mur qui fait face à l'autel ; elle conduit à une autre salle.

Dans cette seconde pièce, se trouve une porte noire et carrée qui donne sur le monde extérieur. De part et d'autre de l'ouverture, des patères portent autant de robes funèbres qu'il y a de rêveurs. Quelle que soit la taille d'un personnage, lorsqu'il en endosse une, elle lui va à la perfection.

Les rêveurs peuvent sortir par cette porte. En se retournant vers le temple, ils constatent que celui-ci est également noir à l'extérieur et qu'il ne porte pas de signe particulier. S'ils interrogent les autochtones à son sujet, on leur répond qu'il est dédié au Dieu Inconnu. Il est servi par un prêtre encapuchonné qui s'y rend de nuit. Si les rêveurs attendent le soir afin de rencontrer le prêtre pour s'entretenir avec lui, ce dernier ne leur adressera pas la parole — tout au plus, il hochera la tête, en ricanant sèchement, et il se hâtera d'entrer dans



Une vue en silhouette de Dylath-Leen

son temple. Si les rêveurs lui emboîtent le pas, ils découvriront que l'arche menant de l'antichambre à la chambre intérieure a disparu — ils ne peuvent accéder à la salle dans laquelle ils sont venus du monde de l'éveil. Le prêtre s'est évanoui, lui aussi...

Ce personnage silencieux et énigmatique est drapé de noir de la tête aux pieds. Il sert le Temple Sans Nom, remplissant les lampes et remplaçant les robes noires. Il marmonne aussi certaines litanies devant le funèbre autel, mais seulement quand il est seul.

Assailli ou menacé, le Prêtre lance le sort d'Eblouissement Séraphique, suivi de celui d'Invisibilité au round d'après. Lorsque les ex-agresseurs retrouvent la vue (en 1D6 rounds), il ne reste qu'une robe noire vide, et une aura de mystère...

LE PRÊTRE ENCAPUCHONNÉ

FOR 16 CON 16 TAI 16 INT 22 POU 25
DEX 20 APP 10 EDU 20 PVie 16

Compétences : Ricaner Enigmatiquement 100 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Savoir Onirique 50 %, Se Cacher 90 %, Discrétion 90 %.

Sorts : Barrière Oblongue, Invisibilité, Envoyer des Rêves, Eblouissement Séraphique, Signe de Voor.

Le temple est bien connu ; en effet, chaque fois qu'un citoyen de Dylath-Leen passe à proximité, une nostalgie soudaine l'envahit, et il se prend à désirer quelque chose qu'il lui est impossible d'obtenir à ce moment-là... Un baiser, peut-être, celui de l'être aimé qui se trouve dans la cité (un rêveur pourrait être brutalement assailli d'une envie de hot-dog comme on n'en fait qu'à Chicago, par exemple). Les gens n'aiment pas parler de cela ; ceux qui ont été plus particulièrement affectés par l'aura du temple s'arrangent pour ne pas avoir à en souffrir une seconde fois et passent par une autre rue à l'avenir. Car ainsi est la sagesse de Dylath-Leen, ce sombre port dans lequel les rêveurs ont échoué.

Dylath-Leen

Dylath-Leen est une cité ténébreuse et déprimante ; la noirceur du basalte de ses murs est accentuée par le ciel sinistre qui fait peser sur ses flèches la chape de plomb d'une éternelle grisaille. Le visage morne des habitants ne fait que refléter ce lugubre environnement... Des bateaux venus du monde entier relâchent à Dylath-Leen ; il en arrive même de quelques autres mondes... Certains vaisseaux sont moins bien vus que d'autres, mais nous en parlerons plus tard.

Les rues de Dylath-Leen sont étroites et tortueuses. La Rue des Larmes, dans laquelle se trouvent les rêveurs, est longue, et serpente en descendant vers les quais. De nombreuses voies la coupent en décrivant des angles impossibles. Les rêveurs entroivent dans ces ruelles des maisons plus qu'insalubres. En dépit de la complexité du réseau des ruelles et des venelles, il est rare que l'on se perde de façon irrémédiable : il reste toujours la possiblité de rejoindre la mer en suivant constamment une pente descendante.

Dylath-Leen présente côté mer une myriade de quais noirs et un phare. Sa haute tour est fine et angulaire, aiguë et menaçante ; on jurerait que sa fonction est autant d'écarter les bateaux de la ville que des écueils... Une foule hybride de marins se presse sur les quais où sont amarrés des dizaines de barques multicolores, de galères, de voiliers, de vaisseaux dont les carènes affectent tous les dessins concevables (et mêmes quelques-uns qui ne le sont pas). Une forêt de mâts griffe le ciel, caricature de la ville sombre et de ses flèches. Des mouettes écarlates virevoltent et planent près des jetées et des à-pics, mais elles diffèrent des chamailleuses invétérées qui inondent de leur criaillement les ports terrestres : elles ne se commettent pas à mendier de la nourriture auprès des hommes et elles s'en tiennent à distance respectueuse.

Les tavernes, les auberges et les maisons de jeu que fréquentent les marins sont rassemblées non loin des quais. Il règne parfois quelque agitation dans certaines, mais de façon générale les tenanciers de ces lieux ont imposé à leur clientèle un minimum de respect d'autrui. Les rêveurs peuvent y déguster de mystérieuses bières sombres et des breuvages verts et mousseux. Mais il vaudrait mieux pour eux qu'ils ne s'accordent que des beuveries modérées, faute de quoi leurs langues pourraient se délier de façon excessive, les faisant aborder des sujets que les marins taciturnes considèrent comme inconvenants. Les rêveurs peuvent se joindre à ces hommes pour fumer une pipe d'herbe ; les marins fument à poignée de ce puissant tabac, mais les rêveurs pourraient quant à eux trouver que cette fumée est bien forte pour leurs malheureux poumons...

Partout, les gens de Dylath-Leen s'activent. Ils ont tous les mêmes caractéristiques : ils sont mornes et réservés, car il vaut mieux se taire dans cette cité, de peur de révéler ce qui ne doit pas l'être... Les rêveurs rencontrent toutes sortes de personnages ; en premier, bien sûr, les marins de la ville ; mais aussi les marchands, les artisans, les prêtres, les voyageurs et même d'autres rêveurs... Il faut généralement déployer bien des efforts pour gagner la confiance des habitants. Et même quand on l'a, rien n'est plus facile que de la perdre en posant des questions indécentes sur Leng, ou Kadath dans le Désert Glacé...

Les dieux sont chose commune à Dylath-Leen, et bien des temples et des monastères étranges sont construits au long de ses ruelles tortueuses. Impossible de dresser une liste de la multitude de déités que l'on y adore ; disons que si l'on se donne la peine de chercher, on peut trouver n'importe quelle secte... Mais il ne serait guère sage d'entreprendre semblable recherche.

Dominant sa ville de très haut, le Prince de Dylath-Leen préside en silence à sa destinée. Lorsqu'une chose qui lui déplaît revient à ses oreilles, il expédie ses Yeux, la garde secrète de Dylath-Leen, afin de rectifier la situation.

Les rêveurs apprendront tout cela en cherchant la piste de l'infortuné Terrien qui repose, muet, dans une chambre assombrie par des volets clos...

Il est probable et tout à fait naturel que les rêveurs entreprennent de demander autour d'eux si quelqu'un connaît Neil. Ils finissent par en trouver un — chaque soirée de recherches actives donne aux rêveurs une probabilité égale à un jet de Chance de trouver quelqu'un qui se souvienne de lui. Mais les informations qu'ils obtiendront ainsi n'ont que peu de valeur ; les rêveurs apprennent seulement la nouvelle navrante : Neil a décidé de se rendre à Xura. Tout le monde pense que c'était folle témérité de partir sur les galions verts. Au retour de son premier voyage, ils ont cru qu'il était surhumain. Mais lorsqu'ils ont appris qu'il voulait y repartir par les mêmes moyens, ils ont alors jugé qu'il était fou à lier. Les trois estimations sont parfaitement correctes...

A la recherche de Bzai-kanaan

Pas de trace de Bzai-kanaan ; les rêveurs ne rencontrent même personne qui la connaisse, que ce soit de visu ou par ouï-dire. Après bien des efforts, ils parviennent à obtenir un entretien avec un petit homme basané qui affirme connaître tous les danseurs de la ville, mais non, décidément, il n'y a d'après lui aucune Bzai-kanaan parmi eux. Il ne révèlera pas son nom aux rêveurs, mais par contre, il leur offrira de les emmener voir une prestation en privé de Korannai des Treize Elévations, la plus fabuleuse danseuse à l'est du Désert Liranien...

Les rêveurs peuvent visiter la Rue des Epices : c'est une ruelle pavée, jalonnée d'apothicaires, d'herboristes et d'alchimistes ; d'étranges parfums, des fragrances ineffables et des remugles infernaux tour à tour flattent ou agressent les narines du passant. Il n'y a nulle part ici de place pour une danseuse et les marchands n'en ont jamais entendu parler.

En fait, on ne peut trouver Bzai-kanann qu'en un seul endroit : c'est dans l'esprit hanté de Neil Bruford. Elle n'a jamais existé ; elle n'est qu'un fantôme, un spectre onirique

venu des rivages damnés de Xura, frustration incarnée rendu tangible pour précipiter sa venue en cette terre maudite.

Les rêveurs se trouvent donc dans une impasse... Il leur reste à se rendre sur les quais, et à s'informer d'un passage pour Xura. Echec retentissant... Un capitaine bedonnant comme un baril leur hurle : « Vous êtes fous ? Pressés de mourir ? Déjà morts ? Stupides ? Innocents ? » Quelle que soit la réponse qu'il reçoit, il déclare : « Eh bien moi, je ne suis rien de tout ça, aussi, mon bateau n'ira pas à Xura, pas plus qu'aucun d'ici, je pense. A moins, peut-être, ces damnés galions verts. »

Il est facile pour les rêveurs de trouver une bonne auberge qui accepte volontiers de les loger ; là, ils peuvent poser aux habitués les questions auxquelles ils brûlent de trouver réponse...

Il se produit une chose très bizarre à l'auberge. La première nuit, des coups étouffés sont frappés doucement à la fenêtre de la chambre des rêveurs. Ils lèvent les yeux, et aperçoivent une silhouette emmitouflée sur l'appui de la fenêtre, qui essaye d'entrer. S'ils ouvrent la croisée, la forme semble s'évanouir dans le néant, laissant seulement un lambeau d'une soie jaune et diaphane, telle qu'une danseuse pourrait en porter. La texture et l'aspect en sont fort plaisants, mais il est imprégné de la puanteur qui sort des cadavres corrompus. La forme qui a déposé cet indice sybillin ne reviendra plus...

Le jour suivant, un galion vert d'aspect plutôt pourri fait son entrée dans le port et trois étranges marchands viennent retenir des chambres à l'auberge.

Le Galion Vert

Au moment où le galion vert vient s'amarrer au quai de Dylath-Leen, les rêveurs en savent déjà beaucoup au sujet de ces vaisseaux repoussants : on parle souvent des choses de la mer dans cette cité ; c'est même essentiellement de cela qu'on parle, à peu près autant que du temps et du football dans les villes de la terre... L'ignorance des citoyens est grande à l'égard de ces galions verts, mais le peu qu'ils en savent suffit déjà à semer l'inquiétude. Pour le reste, chacun caresse sa propre théorie quant aux pièces manquantes du puzzle.

Personne ne connaît leur port d'attache. Ils ne viennent jamais lorsqu'une des infâmes galères noires (de celles qui font la traite des esclaves et des rubis) se trouve déjà dans le port, et si l'une d'entre elles survient, les innommables galions verts mettent les voiles en toute hâte... L'apparence des marchands qui débarquent de ces vaisseaux est singulièrement déplaisante : ils ont une bouche trop largement fendue, comme taillée d'un coup de hache tant leurs lèvres sont minces ; des yeux anormalement enfoncés dans les orbites, des mains et un cou d'une finesse excessive — inhumaine, murmurent certains, des vêtements d'une épaisseur grotesque, et leurs oreilles sont éternellement couvertes par un turban blanc d'une saleté repoussante.

Ils amènent des tissus fabuleux : soiries, brocards d'or, voire des étoffes plus merveilleuses encores, que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans les Contrées du Rêve... Ils les troquent contre des esclaves difformes, des pouces gauches (fournis en général par des fossoyeurs peu scrupuleux qui les ont prélevés sur des condamnés suppliciés ou sur leurs clients ordinaires), et des carcasses d'animaux en décomposition (seulement conviennent les charognes les plus pourries et les plus nauséabondes). Il est rare qu'ils embarquent d'autres marchandises. Jamais ils ne chargent de vivres à bord et on ne les voit pas davantage manger ou boire à terre, bien qu'ils louent régulièrement des chambres dans les auberges locales pour se reposer... Parfois, d'énormes éclats de voix ou des chœurs hideux résonnent dans les entrailles des galions maléfiques. Un vieillard a chuchoté aux rêveurs qu'une fois, il avait surpris une chose blanchâtre sortie par un hublot d'un de ces bateaux funestes et qui rampait sur le quai. Accouru pour la voir de près, il s'était trouvé nez à nez avec quelque chose d'ignoble : cela ressemblait à un asticot, mais qui aurait mesuré un mètre de long... Révulsé d'horreur, il l'avait tuée d'un coup d'épée.

Tout cela, les rêveurs le savent déjà lorsque la nouvelle tombe : un des terrifiants galion est entré dans le port. Les étranges marchands enturbannés mettent pied à terre et se dirigent vers la Rue de la Beauté pour vendre leurs étoffes incomparables. Si les rêveurs attendent leur retour, ils les verront réapparaître en conduisant un chariot débordant de viande avariée grouillante de vers et tiré par une paire d'esclaves bossus ruisselants de sueur ; tout cela, c'est le fruit de leur troc.

Et cette nuit-là, les rêveurs ont la surprise de voir les marchands faire irruption dans leur auberge... Ils doivent s'être déjà rendus compte que ces bateaux sont les seuls qui soient susceptibles de les transporter à Xura ; ils ont à présent une bonne occasion de s'enquérir d'un éventuel passage à leur bord... Les énigmatiques marchands connaissent d'avance la quête des rêveurs ; leurs yeux de jais luisent d'une jubilation diabolique à la pensée d'être ceux qui les livreront à leur malédiction... Ainsi, ils acceptent sans mal de les prendre comme passagers sur leur hideux vaisseau. En temps habituel, seuls les prisonniers et les esclaves jouissent du sinistre honneur de voyager sur leurs ponts immondes, mais le sens de l'humour pour le moins douteux des marchands leur fait savourer à l'avance le caractère désespéré de la mission des Investigateurs et la certitude qu'ils courent à un trépas fort divertissant.

Quel que soit le marché que les rêveurs ont proposé, il est conclu, et les marchands se retirent dans leurs appartements. Ils invitent les rêveurs à prendre un verre avec eux et tirent de leur manche une bouteille couverte de toiles d'araignées et d'une poussière séculaire. Le liquide argenté qui glougloute hors de la fiasque fleure le musc et le trou à rats. Le rêveur qui en accepte une lampée lui trouve d'abord un goût ignoble, mais cette saveur ne tarde pas à se transformer en un parfum d'une pureté exquise, sans comparaison possible avec tout ce qu'il a jamais pu boire auparavant. Il doit alors vaincre la puissance du breuvage (15) avec sa CON, faute de quoi, il sombre dans l'inconscience. Dans ce dernier cas, il reste dans le coma pendant 1D6 jours, n'entendant plus que le silencieux rugissement des gouffres de l'espace. Les marchands trouvent cela terriblement désopilant. Décidément, ils ne vont pas rater le spectacle du débarquement de ces pauvres fous sur les rivages de Xura !

Les marchands du Galion Vert

Il n'y a pas grande distinction à opérer entre eux : tous trois sont au même titre des âmes damnées. Leurs noms sont impossibles à dire. Attaqués, ils n'ont pas peur de se défendre. Si on les tue, une vengeance terrifiante s'abat sur leurs exécuteurs. Les habitants de Dylath-Leen en savent quelque chose, aussi ils passent au large lorsqu'ils les voient.

Si un rêveur en veine de témérité arrache sa robe à l'une de ces créatures pour en dévoiler la nature dans toute son horreur, il perd 0/1D4 points de SAN. Les marchands survivants laisseront l'assaillant en vie suffisamment longtemps pour qu'il regrette amèrement son initiative (bien que son sursis soit bref).

PREMIER MARCHAND

FOR 14 CON 53 TAI 9 INT 16 POU 11
DEX 10 APP 4 PVie 31

Compétences : Marchandage 75 %, Savoir Onirique 45 %, Ecouter 70 %, Discrétion 65 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Arme : Couteau 50 %, Dommages 1D6.

DEUXIÈME MARCHAND

FOR 16 CON 41 TAI 11 INT 14 POU 13
DEX 8 APP 4 PVie 26

Compétences : Marchandage 85 %, Savoir Onirique 35 %, Ecouter 80 %, Discrétion 55 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Arme : Couteau 50 %, Dommages 1D6+1D4.

TROISIÈME MARCHAND

FOR 15 CON 62 TAI 10 INT 15 POU 12
DEX 9 APP 4 PVie 36

Compétences : Marchandage 80 %, Savoir Onirique 40 %, Ecouter 75 %, Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Arme : Couteau 45 %, Dommages 1D6+1D4.

Les brutes épaisses

Ce soir-là, deux personnages effrayants entrent pesamment dans la salle d'auberge ; le tenancier défaille à leur vue et se met en quatre pour les servir. Chacun mesure plus de deux mètres de haut sur un mètre de large. Ils ont le crâne rasé et d'étranges bijoux percent leurs oreilles, leur nez et leurs lèvres. Pour tout vêtement, ils portent de courtes culottes et des brassards de cuir, ce qui laisse voir une inquiétante quantité de leur chair, couverte de tatouages peu rassurants — des figures démoniaques qui semblent grouiller et fixer sur le spectateur un regard lubrique.

Les deux brutes s'expriment avec des voix incroyablement haut perchées. Si un rêveur ricane bêtement, ou fait quelque remarque insidieuse devant cette montagne qui accouche d'une souris, il gagne immanquablement une rixe avec les mastodontes... Pendant que l'un bloque la sortie, l'autre s'avance pour réduire en bouillie l'inconséquent humoriste. Aucun des autres clients de l'auberge ne se risquera à lui porter secours, mais à chaque round (y compris le premier) la victime peut tenter un jet de Chance. S'il est réussi, l'un des sinistres marchands sort de sa chambre et se plante silencieusement en haut des escaliers, hochant sa tête difforme. Les brutes le remarquent et leurs faces hideuses se décomposent, glacées d'effroi. Les rêveurs ne comprennent pas ce qui a pu faire ainsi changer de mine les deux gorilles, à moins qu'ils ne réussissent un jet en T.O.C., auquel cas ils entrevoient le marchand qui se tient dans la pénombre au sommet des marches. L'étrange silhouette se détourne alors, et les deux affreux filent de l'auberge sans demander leur reste.

Ces vilains barbares, ce sont Borbo et Dlany, deux des bagarreurs les plus bêtes et méchants de Dylath-Leen. Ils ont autrefois travaillé pour le bénéfice des gens des galions verts, arrachant des doigts et tuant des chevaux. Maintenant, ils sont à leur compte. Ce sont de fameux durs à cuire, très forts pour ce qui est de boire et de se battre ; pour ce qui et de penser, ils sont un peu sous-développés.

BORBO

FOR 18 CON 17 TAI 19 INT 7 POU 10
DEX 9 APP 6 EDU 2 SAN 50 PVie 18

Arme : Poing 75 %, Dommages 1D3+1D6, Coup de Pied 50 %, Dommages 1D6+1D6
Mobilier 45 %, Dommages 1D8+1D6
Lancer du Mobilier 35 %, 1D8+1D3

DLANY

FOR 17 CON 18 TAI 19 INT 7 POU 12
DEX 7 APP 5 EDU 1 SAN 57 PVie 19

Arme : Poing 65 %, Dommages 1D3+1D6
Coup de Pied 60 %, Dommages 1D6+1D6
Mobilier 35 %, Dommages 1D8+1D6
Lancer Mobilier 45 %, 1D8+1D3

Le lendemain, deux cadavres immenses viennent s'échouer sur la plage. Les pêcheurs qui les découvrent ne perdent pas leur temps en vaines spéculations sur l'identité de ce qui a pu faire les terribles marques sur ces corps, ou sur la vision qui a figé les grimaces de terreur absolue qui distordent ce qui reste de leur visage. Sagement, ils les lestent et ils les renvoient à la mer.

Voyage au pays des plaisirs inaccessibles

Le jour qui suit — le quatrième depuis l'arrivée des rêveurs à Dylath-Leen — le galion vert hisse les voiles. Les marins de Dylath-Leen échangent des théories d'un nouveau genre sur les vaisseaux blasphématoires. Ils aimeraient prendre des paris sur le retour des joueurs, mais personne ne veut miser sur la possibilité de les revoir un jour... Peut-être est-il vrai que l'herbe qu'ils fument accroît leur sagesse...

On prend pour hypothèse qu'à contre-cœur, mais n'ayant guère le choix, les rêveurs se sont déterminés à partir à bord du galion vert. S'ils ont rejeté cette idée, il leur faudra passer toute une autre nuit à rêver à créer un trésor suffisant pour inciter un bateau normal à les prendre comme passagers. Dans ce cas, ils n'arriveront tout de même pas à convaincre les marins de jeter l'ancre au large de ce pays damné ; au lieu de cela, les marins s'enfuient dès qu'ils ont déposé les rêveurs à terre, quelque salaire qu'ils aient reçu pour les attendre. En conséquence, il vaut mieux garder pour hypothèse que les rêveurs ont pris la mer en compagnie des sinistres marchands.

A bord du galion

Sur le galion vert, les rêveurs peuvent dormir sous les tauds qui bâchent le pont. Les panneaux menant à l'entrepont sont fermés, mais le remugle qui s'en échappe est si violent que chaque rêveur doit réussir un jet sur sa CON ×2, ou bien voir sa FOR diminuer de moitié. Chaque jour, il faut effectuer un nouveau jet, jusqu'à ce qu'il soit réussi ; le rêveur s'est alors accoutumé à la puanteur et n'a plus besoin de tenter d'autre jet jusqu'à ce qu'il se soit tenu à l'écart du répugnant vaisseau pendant au moins une semaine. Les marchands sont ravis de proposer de leur horrible nourriture ; aussi, il est à espérer que les rêveurs ont eu la présence d'esprit d'emporter leur propre ravitaillement...

Une fois à bord, les rêveurs constatent que le bateau a l'air d'une épave. Les mâts et les œuvres mortes sont recouverts de croûtes d'algues pourries. Le pont est infesté de rats décharnés et même de crabes ressemblant à des araignées. Si les rêveurs sont assez hardis pour soulever les panneaux et jeter un coup d'œil dessous, les marchands ne les en empêchent pas ; mais ils ricanent d'aise lorsque le rêveur suffoque d'horreur devant ce spectacle infernal : d'innombrables rangs de monstruosités turgescentes et pustulentes, qui lèvent en direction de l'intrus des groins grouillants de vers. Le malheureux perd aussitôt 1/1D10 points de SAN. Si le jet de SAN est réussi, le rêveur parvient à se persuader qu'il fait trop sombre pour bien voir, en claquant bien vite le panneau ; il ne perd pas de points de SAN. Mais s'il manque son jet, il a également toutes chances de contempler le terrible usage que font les monstrueuses horreurs à moitié mortes de leurs bossus, pied-bots et autres esclaves triés sur le volet. Cette ignominie dépasse tout entendement, je ne puis ni ne dois la décrire ; quant à celui qui l'a vue, il perd encore 1/1D10 points de SAN. Si les rêveurs survivent à ce voyage en enfer, les chats d'Ulthar pourront plus tard leur dispenser quelques enseignements sur les dangers de la curiosité...

Les autres rêveurs doivent à présent agir vite pour sauver le voyeur... Ce dernier, hébété, a perdu l'esprit momentanément et il vascille dangereusement au bord de l'ouverture. Un monstre curieux s'étire pour précipiter le personnage par la trappe. Cette créature abjecte a une DEX de 13 et une compétence en Etreinte de 50 %. Pour pouvoir tirer leur camarade en arrière, les autres rêveurs doivent réussir un jet en Etreinte. A cause de l'état catatonique de la victime, les deux parties gagnent +20 points de pourcentage. Si le monstre a agrippé sa proie le premier, les rêveurs peuvent encore l'arracher à la FOR (23) de sa prise s'ils parviennent à la vaincre

en opposant leur FOR à la sienne sur la Table de Résistance — deux personnages au maximum pouvant unir leurs forces dans cette lutte. Pendant ce temps, la victime prend 1D6 points de Dommage en étant tirée à hue et à dia, ce qui finit par la rappeler à elle.

Si le personnage bascule au milieu des monstres... on ne le reverra jamais (enfin, jusqu'à ce que les autres rêveurs se réveillent). Mais si ses compagnons sont parvenus à le sauver, les monstres n'insistent pas. Les personnages qui sont sur le pont perdent 0/1D3 points de SAN en voyant un tentacule d'un rose spectral tâtonner puis refermer le panneau...

LE MONSTRE CURIEUX

FOR 23 CON 50 TAI 20 INT 19 POU 11
DEX 13 PVie 35
Arme : Etreinte 50 %, Dommages spéciaux.

Le voyage jusqu'à Xura dure environ une semaine grâce à la vitesse phénoménale (et surnaturelle) du voilier. Le vaisseau passe au large de pays étonnants et de villes insolites. Si l'un des rêveurs réussit un jet en Savoir Onirique, il est à même de connaître quelques-uns des périls que recèle chaque terre. Les marchands à la bouche en coup de sabre ne diront que les noms de ces contrées.

Zar

Cette côte est d'une beauté fascinante. Sur de riantes pentes verdoyantes s'élèvent de majestueux édifices construits dans des tyles architecturaux variés. Lorsque les rêveurs contemplent ce rivage, chacun d'entre eux voit une chose qu'il a autrefois tendrement chérie, car Zar est le Pays des Rêves Oubliés. L'un peut apercevoir une fantastique maison et se souvenir soudain qu'il avait dessiné ses plans lorsqu'il avait sept ans et qu'il désirait alors la construire afin d'y habiter plus tard ; l'autre entrevoit une personne qu'il a vu en passant un matin dans un café et dont il était presque tombé amoureux, mais qu'il n'a jamais revue ; une troisième voit une gondole se reflétant sur une rivière et il se rappelle qu'enfant, elle avait rêvé d'être une princesse dans l'ancienne Venise... Ces scènes glissent et s'évanouissent derrière les voiles du galion vert qui s'éloigne et chaque rêveur reste étreint par la nostalgie de ces éphémères illusions de beauté et de grandeur à jamais perdues...

Les marchands font force de voiles pour s'éloigner en toute hâte de Zar ; ils redoutent quelque chose mais ils ne diront pas quoi aux rêveurs.

Zak

A présent est en vue la cité de Zak, ou les Limbes des Rêves. Chaque rêveur entrevoit dans les forêts et dans les ruines quelque chose qu'il reconnaît, mais sans savoir dire d'où ni de quand ; il est submergé par une singulière sensation de déjà vu, et de fait, ce sont des idées qu'il a eu une fois, mais qu'il a rejetées. Les visions de cette côte le laissent déconcerté et désorienté.

Les marchands demandent aux rêveurs s'ils souhaitent débarquer, tout en sachant apparemment très bien les conséquences d'un tel choix. Si les rêveurs demandent à descendre à terre, les marchands s'exécutent avec empressement, suite de quoi ils s'éloignent à force de rames en ricanant, abandonnant les rêveurs sur le rivage. Celui qui reste échoué à Zak perd 1D20 points de SAN par jour, jusqu'à ce qu'il se suicide afin de retrouver l'éveil... A moins que le Gardien ne souhaite élaborer un scénario d'évasion particulier, en tirant parti des rêves avortés, des cauchemars et des tentations de cette ville pour aider les rêveurs et les induire à agir... Autour de Zak s'étend le ravissant pays de Zar, mais s'ils y mettent les pieds, ils ne pourront jamais plus en ressortir ; ils resteront définitivement pris au piège du pays du rêve, leurs corps réels dépériront et mourront...

Thalarion

Un jour plein avant d'aborder dans cette ville terrible, on voit à l'horizon ses incroyables flèches. Les rêveurs ont sûrement le souffle coupé en contemplant cette architecture démente, dont les élancements surpassent en audace les plus hauts minarets de Céléphaïs. Il est possible qu'il leur vienne la tentation de marcher sous ses vastes perspectives, afin de communier à des secrets dépassant leurs songes les plus fous... C'est alors qu'on aperçoit une silhouette qui s'éloigne de la cité en nageant frénétiquement vers le bateau. Il semblerait que ce soit un homme... Les marchands cruels ne se tiennent plus de joie. Ils mettent le navire en panne afin de permettre au nageur de se figurer qu'il pourra atteindre ce refuge. Mais lorsqu'il n'est plus qu'à une encâblure, les fourbes arment d'un harpon une grande catapulte, et visent le pauvre diable...

Les rêveurs doivent alors faire leur choix entre l'action ou la passivité... Des jets combinés en Psychologie et en Trouver Objet Caché laissent entrevoir que ses traits sont convulsés en une expression parfaitement psychotique ; son squelette même semble avoir subi des altérations subtiles... Si les rêveurs optent pour la non intervention, les marchands abattent leur gibier avec dextérité, et le remontent à bord ; ils le traînent sur le pont, ouvrent un panneau, et le précipitent par l'ouverture. A ce spectacle, les rêveurs perdent 0/1D4 points de SAN, atterrés par la brutalité du meurtre, mais également glacés à l'idée de ce qu'il advient du cadavre.

Si les rêveurs se récrient afin que les marchands ne tirent pas sur le rescapé, ceux-ci se retirent sans un mot à l'autre bout du vaisseau et attendent en regardant. Le nageur atteint le bordé et commence à l'escalader de façon simiesque, en hurlant des balbutiements incohérents. Pendant qu'il joue des mains et des pieds, les rêveurs s'aperçoivent que ses yeux sont mangés par ses pupilles, comme révulsés par des visions trop vastes pour être appréhendées. Les rêveurs sont encore à temps pour repousser à la mer La Bête Qui Fut Humaine au moment où elle se rétablit sur la rambarde ; il leur faut pour cela vaincre sa DEX (16) avec leur FOR (les rêveurs peuvent faire un essai chacun, mais il ne leur est pas possible de combiner leurs FOR). Si le réprouvé monte à bord, il regarde autour de lui d'un air hagard et hurle dans un gargouillement où subsistent des réminiscences d'accent Ecossais : « Arrrgh... Thalarion... Lathi... Les choses que j'ai vues... les CHOSES QUE J'AI VUES ! LES OS ! LES OS ! »

LE FORCENÉ

FOR 16 CON 10 TAI 12 INT 18 POU 19
DEX 15 APP 3 PVie 11
Compétences : Grimper 90 %, Nager 90 %
Arme : Griffe 45 %, Dommages 1D4+1D4
Morsure 35 %, Dommages 1D6

Et toutes griffes dehors, il se jette en vociférant sur les rêveurs. Cet être a tout perdu : raison, mémoire, rationalité et même humanité... Les révélations interdites de Thalarion lui ont brûlé la cervelle. Les Investigateurs n'ont plus le choix ; il leur faut résister à son assaut et l'abattre. (A cet instant, dans une chambre de Glasgow, un homme pantelant s'éveille dans un cri.) Les rêveurs perdent 1/1D3 points de SAN au cours de cette scène ; l'aventure devrait les avoir dissuadés de s'aventurer derrière les remparts gris de la ville damnée, en dépit des offres sournoises des marchands qui leur proposent l'excursion...

Brisés et ahuris par leur voyage, les rêveurs atteignent leur destination au sixième jour. Au premier regard, le rivage de Xura semble enchanteur ; les rêveurs commencent à se sentir grandement soulagés et il leur tarde de débarquer. Le Pays

de Xura a les apparences d'une exubérante symphonie de couleurs paradisiaques. Toutes sortes de jardins y rivalisent de splendeur. Des sentiers enneigés de pétales s'enfoncent dans les ombres exquises de bocages en fleurs. Des sons arrivent par bribes portées par flots : fragments délicieux de mélodies ineffables, cascades de rires ravissants, suaves soupirs des arbres froissant dans la brise leurs frondaisons fleuries, mêlés au clapotis joyeux des petits ruisseaux qui serpentent par dizaines vers la mer. Le vaisseau vire de bord de lui-même et met le cap sur les splendeurs de ce rivage...

Alors, l'odeur leur parvient.

C'est l'ignoble remugle du tombeau ouvert, qui laisse suinter en plein soleil des liquides nauséabonds. C'est la puanteur effroyable de la pulpe en putréfaction de milliers de tonnes de fruits pourris. C'est les relents de charniers qui s'échappent d'une nourriture décomposée qui n'aurait jamais dû être une nourriture. C'est l'épouvantable odeur ammoniaquée d'une fosse d'aisance à ciel ouvert qui aurait des kilomètres de large. C'est le parfum infernal de choses corrompues, pourries, malades, c'est la peste, l'infection, l'essence de la putréfaction ! C'est l'haleine de la mort !

Les rêveurs s'écroulent sur le pont en proie à d'irrépressibles nausées, s'ils ne réussissent pas un jet en CONx1. Ravis de ce divertissement impromptu, les marchands éclatent de rire avec méchanceté, et de l'entrepont s'élève une explosion de joie, venant de choses bien plus odieuses. Une embarcation est mise à l'eau par le côté du navire et lorsque les passagers sont prêts, deux des marchands prennent les avirons et rament avec quelque raideur vers le rivage. Dès que les rêveurs ont mis pied à terre, ils repoussent la barque et retournent vers leur ignoble galion, entonnant gaiement un chant grinçant dans leur hideux jargon. Lorsqu'ils atteignent leur bord, un chœur monstrueux montant des entrailles du navire leur fait écho. Mais les rêveurs n'ont plus lieu de s'en inquiéter : ils errent à présent dans les vergers maudits de Xura...

Xura

Les rêveurs sont en grand péril. A Xura, ils ne risquent pas seulement de perdre l'esprit et la vie : c'est leur désir de vivre, leur confiance en soi, leur foi, qui sont en danger... avec leur âme.

Xura est un monde de cauchemar, une antichambre de l'enfer. La progression des rêveurs dans ses miasmes devrait n'être qu'une suite d'images bizarres et inquiétantes. Il y en a quelques-unes d'esquissées dans le texte ; d'autres peuvent venir de joueurs, mais la plupart devront naître de la fertilité d'imagination du Gardien. Mêlez les cultures et les époques ; Xura est un creuset recueillant la quintescence des défaites et des amertumes séculaires de l'humanité. Les tares et les échecs des Investigateurs viennent s'ajouter à ceux de Socrate, de César, d'Hérode, d'Henri VIII, de Van Gogh, de Napoléon III, et de la foule des humbles dont la misère cimente l'histoire. Puisez largement dans ce substrat...

Pour les joueurs, la fin de la quête est proche. Pour accentuer la tension, vous pouvez avoir recours à une technique dramatique qui consiste à faire périodiquement des digressions, par des références sybillines au monde de l'éveil dans lequel Sarah veille les Investigateurs endormis. Ces commentaires seront glissés entre deux tranches de descriptions macabres et terrifiantes. En voici des exemples : « ...et dans une pièce très loin d'ici, un cliquetis monotone retentit, rythmé par une mélopée à demi murmurée : " un point à l'envers, un point à l'endroit "... » ou encore : « ... et à l'extérieur d'un immeuble, très loin d'ici, on entend un battement tranquille : une branche qui se balance au vent heurte obstinément un fragile câble téléphonique... » S'il survient un événement affectant les deux formes d'existence du personnage, on peut également décrire cela par l'autre côté du décor. Pour peu que l'on passe à la troisième personne, le suspense devient insupportable... Par exemple, un rêveur subit un Effet Cauchemardesque : il frôle l'arrêt cardiaque. Vous pouvez présenter cela ainsi : « ...et très loin d'ici, un dormeur se raidit soudain, et une femme inquiète recherche son pouls... Elle ne sent rien... Mais non, le cœur bat, faiblement, mais il bat, et le dormeur poursuit son rêve. » Et ainsi de suite. Tout l'art du Gardien doit s'appliquer à rendre l'expérience des joueurs à la fois très réelle et très irréelle ; en somme, à saisir l'essence même du cauchemar.

Nous n'avons fait figurer aucune carte pour Xura. Comment pourrait-on cartographier un rêve évanescent et multiforme ? Aucune carte ne conviendrait, car seuls ceux qui habitent en ce lieu peuvent connaître l'endroit que cherchent les rêveurs, parce qu'il leur importe peu que les rêveurs y parviennent ou non. Une destination, c'est là où vous désirez aller ; mais aucun désir n'est accessible à Xura ; les rêveurs peuvent donc marcher pendant cinquante ans sans pour autant arriver au but...

Cette partie de l'aventure se prolonge donc aussi longtemps que le Gardien le souhaite. Dans un coin des jardins, se trouve un groupe de goules. L'une d'entre elles fut un jour Darrel Brenton, et lui peut mener les rêveurs à Neil. Mais tant que le Gardien n'a pas jugé bon de leur faire rencontrer ces êtres à face de chien, les malheureux errent sans direction ni espoir. Et ils l'ignorent...

Les jardins

Pour décrire les horreurs de Xura, le Gardien devra puiser dans son vocabulaire les mots les plus forts et les plus évocateurs. Au bout d'un temps, la simple suggestion suffira, et l'imagination des joueurs fera le reste pour ajouter les détails.

Lorsque les rêveurs descendent de la chaloupe, leurs pieds s'enlisent d'une quinzaine de centimètres dans la couche de pourriture infestée de vermine qui couvre uniformément le sol. Des sentiers partent dans toutes les directions. Au loin, on entend une musique délicate, mais jamais on ne peut l'atteindre. Des événements surviennent, où se mêlent l'étrangeté et l'horreur : un rêveur trébuche tout à coup sur une tombe ouverte ; il entend un bruit sur sa gauche, et voit en se retournant un homme chauve vêtu d'une robe rouge et noire, qui marmonne devant une haie : « Je renie mon hérésie. Je ne faillirai plus. Je renie mon hérésie. Je ne faillirai plus. » A cet instant, un énorme tentacule putrescent jaillit du buisson et l'y entraîne.

En arrivant sur une hauteur, les rêveurs voient une vallée ; un officier de cavalerie à la chevelure dorée vient d'y conduire triomphalement ses hommes à la victoire, se taillant un passage au travers d'un cercle de guerriers Indiens ; mais tandis qu'ils galopent, les cadavres de ces guerriers se métamorphosent en ceux de petits enfants, et la terre s'ouvre, sous les sabots des cavaliers ; ils sont engloutis... Un fou volant et barbu survole les rêveurs dans sa drôle de machine, en les apostrophant gaiement en Italien ; puis l'appareil se replie sur lui-même et le dévore ; une pluie d'ossements et de morceaux de bois tombe sur le sol... Des lignes interminables de jeunes gens marchent dans un désert aride ; ils sont vêtus d'uniformes de l'Armée Britannique, ils portent des masques à gaz et ils étreignent des fusils. Tout en avançant, ils se transforment en squelettes et finissent par s'écrouler, éparpillant leurs os. D'autres scènes aussi mystérieuses et tragiques hantent les regards des rêveurs...

Les rêves inassouvis

Les rêveurs sont également en butte à la raillerie lancinante de leurs propres échecs. Périodiquement, les spectres de leurs passés possibles viennent les narguer : un rêveur verra un ruban bleu gisant à terre — c'est le premier prix d'orthographe de l'école, et le nom du rêveur est brodé dessus ; il se souvient bien, pourtant, qu'il ne l'a jamais eu, bien qu'il l'ait ardemment désiré... Il pousse alors au ruban des pattes de

crabe, et il détale. Un autre rêveur entend au loin un violon grattant un air de façon puérile ; il se rappelle alors le morceau — il a toujours été d'une trop grande difficulté pour lui, et il a fini par abandonner cet instrument à cause de lui. A l'époque, cela avait brisé le cœur de sa mère... Soudain, la mélodie enfantine se mue en une cacophonie de ricanements moqueurs. Un autre rêveur reçoit un coup derrière la nuque : c'est un livre, il y en a tout une troupe qui le dépasse en voletant. Il a le temps de voir le titre : c'est un ouvrage qu'il avait eu la chance de pouvoir lire un jour et il l'avait laissée passer. Depuis, il l'avait maintes fois recherché, mais toujours en vain. Un autre rêveur voit sa vieille mère-grand qui vient en souriant, mais on dirait qu'elle ne l'a pas remarqué ; et voilà qu'elle tombe à quatre pattes... Elle se métamorphose en une horreur indicible et s'éloigne en une course hideuse. A vous de continuer. Chacune de ces manifestations fait perdre au rêveur à qui elle est destinée 0/1D3 points de SAN.

Lorsque le Gardien sent que les joueurs sont franchement écœurés de Xura et qu'ils sont prêts à abandonner leur quête pour retrouver l'air frais du monde de l'éveil, il peut mettre à leur disposition les moyens d'achever leur tâche. Il serait bon qu'à ce stade de l'aventure, les Gardiens mettent en lumière le fait que les Investigateurs ne sont à même de trouver la voie que parce qu'ils ont laissé choir tout désir de la trouver... (peut-être par le truchement d'un jet d'Idée ?)

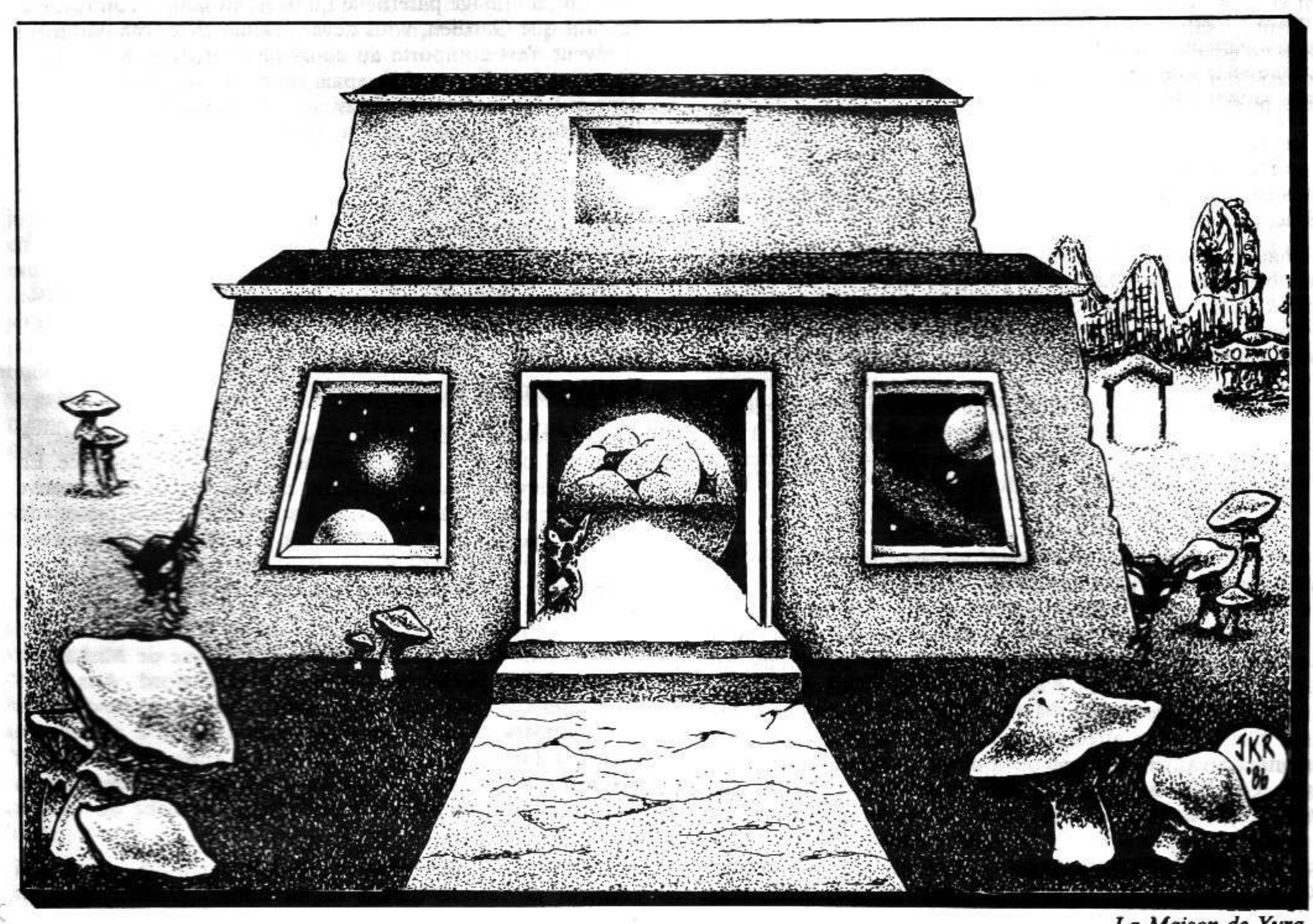
Les Goules

Les échos gutturaux d'une conversaion parviennent aux rêveurs de derrière une haie. On y débat des délices gastronomiques de la nécrophagie, sur un mode assez peu intellectuel : « Moi, je préfère les tripes quand elles sont BIEN PLEINES d'asticots. » « Et moi, mon truc, c'est la moelle. » Suit un craquement sec, suivi d'ignobles bruits de succion. Juste comme les rêveurs prennent conscience de ces voisins répugnants, les goules détectent leur présence et l'une d'entre elles pointe son nez au-desus de la haie pour voir de qui il s'agit. Ses traits sont hideusement altérés et ses cheveux plaqués au crâne en mèches plates et graisseuses ; un morceau abject de chair pourrie dépasse de ses mâchoires frémissantes ; mais les rêveurs peuvent néanmoins le reconnaître : ils ont devant eux celui qui fut Darrel Brenton. Cette révélation leur fait perdre 1/1D6 points de SAN dans un haut-le-cœur ; la perte de SAN due à la vue d'une goule est comprise dans ce nombre.

La goule qui fut Darrel accueille chaleureusement les rêveurs, car elle voit tout de suite que ce sont des visiteurs venus du monde de l'éveil. Tandis que la conversation s'instaure, des morceaux de viande d'aspect douteux volent de temps à autre par-dessus la haie et des bruits révoltants indiquent que l'infernal festin se poursuit. Narquoisement, il invite les rêveurs à se joindre à la fête, mais les rêveurs déclinent l'offre, selon toute probabilité. S'ils ont la curiosité de regarder par-dessus la haie pour savoir de quoi est fait le pique-nique des goules, ils perdront encore 0/1D6 points de SAN.

Si les rêveurs demandent des nouvelles de Neil Bruford à la goule qui fut Darrel Brenton, un air pensif se répand sur ses traits, elle incline sa tête de côté, et dit : « Ah oui, Neil. Vous savez, nous nous sommes brouillés. Il ne concevait pas que tout le monde ait le droit de devenir une goule. Et pourtant, quel bon temps nous aurions pu prendre, toi et moi, mon vieux Neil, quel bon temps dans les cavernes à l'abri de la lumière ! » Mais l'espace d'un instant, une ombre fugitive d'angoisse et de tourment passe dans ses yeux, et les rêveurs comprennent que Darrel Brenton n'a pas choisi sa destinée — on l'a choisie pour lui... Cependant, il ne fera plus aucune allusion à son agonie intime, et gardera son masque de jovialité pendant toute la suite de l'aventure.

« Vous cherchez Neil, peut-être ? » demande-t-il. « Je me doutais bien que vous veniez pour ça. Personne ne vient à Xura, à part ceux qui sont comme nous. Oh, n'ayez pas peur, nous ne venons pas ici en tant que chasseurs, mais



La Maison de Xura

comme nécrophages... si vous voyez ce que je veux dire... Quant à Neil... Il fut un temps où notre amitié avait une grande importance pour moi. Je crois que je vais vous conduire à lui. » Là-dessus, la goule saute la haie et se met à courir sur le chemin. Les rêveurs n'ont plus qu'à lui emboîter le pas...

La goule les mène au long d'une route fantastique, que jalonnent des visions terribles et merveilleuses... Des étangs couverts d'oiseaux caquetant joyeusement, bien que sous la surface on aperçoive des ossements jaunis de centaines d'hommes, cherchant avidement à atteindre l'air. Une énorme statue brisée, contre laquelle un poète squelettique se cogne la tête de façon répétitive. Un clown rouge et jaune qui pousse en riant des gens hurlants dans une infernale machine broyeuse... Et autres spectacles de cauchemar.

Enfin, les personnages se retrouvent devant une bâtisse basse et croulante. La goule qui fut Darrel Brenton serre la main de chaque rêveur (sans s'offusquer toutefois s'ils évitent son contact), leur souhaite bonne chance, puis détale.

Au bout de quelques enjambées, il s'arrête, se retourne et leur lance : « Au revoir ! » Puis il disparaît.

L'âme de Xura

La construction devant laquelle se trouvent à présent les rêveurs semble tapie dans une attente maléfique. Elle est toute petite, elle ne comporte qu'un étage et elle n'a pas de fenêtres. A l'endroit où il devrait y avoir une porte, une large ouverture est béante. Les murs sont faits d'une roche grise suintant le mal. Vers le haut, cette pierre semble distinctement d'une consistance caoutchouteuse.

Dans la maison

A l'intérieur, c'est la folie. Les rêveurs ont sous les yeux un immense hall vide. Et partout il y a des issues !... Chaque mur est percé d'innombrables portes et d'arches. Des passages et d'autres salles s'ouvrent sur la chambre principale. Une dizaine d'escaliers mène vers le haut, et autant vers le bas. On entrevoit des échelles, des trappes, des rampes, des ascenseurs et des puits...

Les rêveurs empruntent un passage, celui qu'ils veulent... et ils se retrouvent séparés. Aucune importance qu'ils se soient tenus les mains ou qu'ils se soient encordés : le résultat est le même, ils sont séparés.

Chacun atterrit seul dans une pièce de petites dimensions mais bien meublée. Dans cette pièce, il doit affronter l'échec majeur de sa vie. Cela peut varier d'une personne à l'autre ; quelques exemples suivent. Le Gardien devra déterminer quelle est la rencontre qui est la plus appropriée à chaque Investigateur. Dans chaque cas, le rêveur peut s'entretenir avec l'incarnation de son échec et le Gardien devra déployer tout son talent au cours de la conversation. L'individu à qui le rêveur est confronté n'est pas un mirage — il appartient à la réalité, bien que ce soit celle du rêve.

L'AMOUR : dans ce cas, le rêveur doit être un célibataire, ou un misogyne. Il se tient devant une femme splendide. Elle se lève de son siège, elle tend ses bras et ordonne : « Aime ! » Et il aime éperdument. Elle est l'unique femme qu'il aurait pu vraiment aimer, s'il avait vraiment été amoureux un jour... Et manifestement, d'après son expression, d'après sa voix, d'après ses regards enfiévrés, elle l'aime tendrement, elle aussi. Elle lui parle affectueusement. Oui, elle est une vraie personne, vivant réellement quelque part dans le monde de l'éveil. Oui, elle est aussi une illusion de Xura, car c'est son être onirique qu'il voit, l'être qu'elle n'a jamais été, et qu'elle ne sera jamais. Car il lui est impossible à présent de rencontrer le rêveur... Si seulement il avait été un peu moins égoïste... Si seulement il l'avait cherchée un peu plus longtemps... Il l'aurait alors rencontrée ! Lorsqu'ils se touchent, elle s'évanouit. Une autre porte s'ouvre dans la pièce. Il sort...

LA HAINE : le rêveur, qui est d'une nature plutôt passive, se tient devant un grand personnage sombre, qui s'avance, exposant à la lumière son visage creusé de rides profondes, et il ordonne : « Hais ! » Et le rêveur est gagné par la haine. C'est son Ennemi. Un Ennemi qu'il doit mépriser et haïr. L'Ennemi prend la parole. Oui, il est une personne réelle, qui vit quelque part dans le monde de l'éveil. S'ils s'étaient rencontrés, ils auraient été de grands ennemis. Les manigances et la vilenie de l'Ennemi auraient sapé les fondements de tout honneur et toute justice ; et seul le rêveur aurait eu la volonté et la capacité de faire obstacle à ses menées. Ils auraient fini par en découdre lors d'une ultime confrontation, de laquelle ne serait sorti qu'un vainqueur... Si seulement le rêveur s'était montré moins apathique, plus enclin à chercher un but à sa vie... S'il avait eu le courage de vivre, au lieu de se contenter d'exister. Mais l'Ennemi s'évanouit et une autre porte s'ouvre. Le rêveur sort...

LA FOI : le rêveur, qui est un sceptique en ce qui concerne les questions de religion, se tient devant un ecclésiastique corpulent, qui élève ses bras et commande : « Crois ! » d'une voix profonde. Et le rêveur croit. Voici l'unique prêtre que le rêveur aurait pu croire ; qui lui aurait prouvé, par son esprit de sacrifice et sa sagesse toute paternelle, que Dieu existe, que l'espoir n'est pas un vain mot, que l'univers n'est pas injuste et que tout fait partie d'un grand Plan Eternel. Ils s'entretiennent. Dès que le rêveur tente de poser des questions à propos de religion ou de choses religieuses le prêtre devient transparent et sa voix faiblit. Mais ce n'est que la forme onirique du prêtre — il existe vraiment sur la Terre. Si seulement le rêveur avait été moins cynique, s'il avait accepté de risquer un peu de sa personnalité pour trouver la vérité ultime qui réside derrière l'univers... Mais il est trop tard... Le prêtre disparaît. Une autre porte s'ouvre. Le rêveur sort...

Les autres rêveurs peuvent ainsi être confrontés à leur meilleur ami, à l'image paternelle qu'ils n'ont jamais connue, etc. En tant que Gardien, vous devez évaluer avec soin comment le rêveur s'est comporté au cours de l'entretien. Si la vision de son échec l'a accablé, mais qu'il l'a acceptée, semblant dépressif ou fataliste (suivant sa personnalité), accordez-lui (secrètement) 3 points. S'il a réagi violemment, en essayant de détruire la vision ou de l'agresser, donnez-lui 2 points. S'il a essayé de nier la réalité de la vision, prétendant que ce n'était qu'une illusion, donnez-lui 2 points. S'il est resté apathique devant la vision, restant indifférent ou désinvolte vis-à-vis d'elle, donnez-lui 1 point.

Prenez note de ces points. Vous vous en servirez plus tard.

Seuls face à eux-mêmes

Chaque rêveur s'est donc trouvé en face de son Echec. A présent, il doit affronter le spectre de sa réussite manquée. En passant dans la pièce suivante, chaque rêveur se retrouve dans un endroit particulier ; à l'autre bout de la pièce, son Ego Utopique fait son entrée. En tant que Gardien, vous devez ici encore exploiter à fond les ressources de votre connaissance de la personnalité de chaque rêveur pour décrire cela...

Par exemple, un professeur de l'Université de Miskatonic se retrouve dans les halls prestigieux d'Oxford. Aux murs sont fixés des coupures de journaux contenant des critiques enthousiastes de ses livres (ces livres, il ne les a pas encore écrits, et il ne le fera jamais). Alors, de l'autre extrémité de la pièce, c'est lui-même qui s'avance, sobrement élégant, un livre sous chaque bras... Il est vêtu de la robe du Doyen d'Oxford.

Une jeune femme peut se retrouver dans le garage qui contient la voiture qu'elle aurait adoré posséder. Sur les

murs, les photos de ses victoires dans des courses prestigieuses au volant de cette automobile ; son double entre alors ; elle rit aux éclats, un bel homme à chaque bras. Elle écarte ses deux admirateurs puis reste là, les mains sur les hanches, souriante...

Un journaliste peut se retrouver dans le bureau de l'éditeur du New York Times. Sur la table de travail, un Prix Pulitzer. Le journaliste vient juste de réaliser que c'est son nom qui figure sur la jaquette, lorsque son double entre : il est l'éditeur, et il tient une brassée d'épreuves.

Un maire ou un conseiller municipal d'une petite ville se retrouve dans le Salon Ovale de la Maison Blanche, face à lui-même assis derrière le bureau du Président.

Prenez les joueurs un par un. Leur Ego Utopique est content de les voir et il les invite à s'asseoir et à avoir une conversation. Plus ils parlent, et plus il devient évident que cet ego, c'est le rêveur. C'est celui qui a fait tous les bons choix dans sa vie, qui a franchi tous les obstacles et qui est arrivé à une place au soleil que le rêveur peut raisonnablement espérer atteindre. Tout au moins, il l'aurait pu, une fois...

Le rêveur finit par réagir à cette vision. A vous d'évaluer sa réaction en Gardien avisé. S'il réagit bien, stoïquement, en s'acceptant tel qu'il est, plutôt que tel qu'il aurait pu être, accordez-lui 2 points supplémentaires. Si la rage le prend et qu'il attaque celui qui le tourmente, en arrachant les coupures de journaux, en déchirant les photographies, ou en envoyant son double au diable, ou encore en l'agressant physiquement, donnez-lui 1 point. S'il prétend que cela non plus n'est pas réel, et qu'il n'aurait jamais pu être son Moi Utopique, quel qu'il soit, donnez-lui 1 Point. S'il se montre incrédule, amusé, ou apathique, ne lui donnez pas de point.

Dès que le rêveur a achevé cette conversation la réalité de ces deux dernières expériences — ce qu'il aurait pu être et ce qu'il aurait pu avoir — s'inscrit profondément en lui. Il doit à présent vaincre sa propre INT avec son POU. Cependant, il peut ajouter à ses chances de succès le nombre de points qu'il a gagné. (Ainsi, si il a un POU de 14 et une INT de 14, avec 2 points à ajouter à son POU, la chance sera de 60 %). Si le jet est manqué, le rêveur est submergé par le désespoir et il s'écroule en sanglotant. Passez au rêveur suivant. Si le jet est réussi, tout disparaît, et le rêveur se retrouve ailleurs. Passez aussi au rêveur suivant. Laissez planer le mystère sur le nouveau lieu tant que vous n'en avez pas fini avec tout le monde.

Dès que le dernier rêveur est sorti vaincu ou vainqueur des joutes avec son Echec Majeur et son Moi Utopique, il arrive en même temps que ses compagnons en un lieu gris. Aucun mur n'est visible, mais on aperçoit un plafon grisâtre à six mètres environ au-dessus des têtes. Ceux qui ont réussi leur jet de POU contre INT sont libres, ceux qui ont échoué sont prisonniers ; chacun flotte dans l'espace, captif d'une énorme bulle de cristal en forme de larme. On le voit sangloter dans sa geôle translucide, mais il est impossible de l'en délivrer, ou même d'attirer son attention. Ils sont inexorablement enfermés dans leur propre détresse...

Entre les rêveurs s'étale une grosse masse amorphe d'une substance couleur chair, qui arbore une énorme face, caricature du visage de Neil Bruford.

Avant que les rêveurs n'aient pu esquisser un geste, une porte se matérialise dans l'espace et s'ouvre. Une silhouette s'encadre dans l'embrasure ; on aperçoit nettement le nouveau personnage, mais chaque rêveur le voit différemment : c'est le Partenaire Idéal. Si l'un d'eux a déjà vu son Amour lors d'une précédente rencontre, ce n'est pas la même personne qu'il contemple à présent. Cette créature incarne la concupiscence et la luxure — les bas instincts, et non le cœur. Le cerveau torturé de Neil y voit Bzai-kanaan, un frisson parcourt sa masse, et une larme roule lentement sur ce qui fut sa joue...

Chaque rêveur doit à nouveau croiser les armes avec sa propre volonté... Faites la somme de son INT et de son POU, et multipliez le total obtenu par le nombre de Points qu'il a gagné lors de ses précédentes rencontres avec son Echec Majeur et son Moi Utopique. Son joueur doit tenter d'effectuer un jet en 1D100 inférieur ou égal à ce total. Exemple : pour un rêveur, INT + POU = 15, et il a acquis 2 points : le joueur devra réussir un jet inférieur ou égal à 30 pour être vainqueur. Un jet manqué signifie que l'Investigateur succombe à l'APP de 100 de son Partenaire, et qu'il va inexorablement passer par la porte. Tout le monde passant simultanément par le même conflit, ceux qui réussissent ne sont d'aucun secours pour ceux qui échouent. Dès que les vaincus ont franchi la porte fatale, elle se volatilise, et dans la salle, apparaissent des bulles de cristal en forme de cœur ; il y en a autant que de victimes... Les malheureux sont assis dans leur cage transparente, béats et souriants, mais aussi infailliblement incarcérés que ceux qui sont pris dans leurs propres larmes...

Les rêveurs qui restent après ces épreuves sont peu nombreux, si toutefois il en reste... Le simulacre difforme de Neil qui gît sur le sol les interpelle, dans la même voix rugissante que celle qui est sortie de la gorge torturée de Neil devant les rêveurs pétrifiés d'horreur, dans une lointaine salle d'hôpital, il y a de cela des siècles... « Bienvenue ! » tonne-t-il, et un sourire ignoble fend son visage flasque.

Les rêveurs doivent maintenant décider de la conduite à suivre. S'ils tentent de communiquer entre eux, ils s'aperçoivent que leurs voix sont inaudibles, bien qu'ils puissent très bien entendre leurs propres paroles. S'ils souhaitent converser avec le Neil Monstrueux, ils peuvent avoir un entretien assez amical. On sent qu'"il peut être vaincu, mais que la victoire reste à gagner... Les joueurs doivent décider individuellement et sans se consulter les uns les autres de la stratégie à adopter contre lui, afin de sauver leurs peaux et celle de leur client...

Les rêveurs qui passent à l'attaque ou recourent à la violence envers le Neil Monstrueux sont dans l'erreur. Rappelez-leur calmement qu'ils sont censés être des personnes sagaces et perspicaces, de l'étoffe de ceux qui ont découvert la pénicilline, et qui initieront un jour les conférences sur le désarmement... Ceux qui optent pour l'agression se retrouvent emprisonnés chacun dans une bulle de cristal en forme de bombe et continueront leur combat en se cognant dérisoirement contre les parois de leur impénétrable cellule de détention. Ainsi, s'il reste encore quelqu'un pour combattre, ce sera dans une joute oratoire.

Les questions du Neil Monstrueux

De la bouche repoussante du monstre tombe une série d'interrogations : « La vie a-t-elle un sens ? A quoi êtes-vous attachés ? Pourquoi lui vouez-vous cet amour ? Quelle importance cele peut-il revêtir ? Pourquoi vous en souciez-vous ? » Le maître de jeu doit à nouveau juger de la pertinence des réponses des joueurs en leur attribuant une valeur sur une échelle de 1 à 10, les pires réactions recevant des notes de 1 à 3 (exemple : « Je ne sais pas ! » ou « Et alors ? » ou encore « Allez vous faire voir ! »). Les scores de 4 à 7 correspondent aux réponses calquées sur un dogme ou superficielles (« Vivre, c'est œuvrer avec le prolétariat pour l'avènement de l'ère socialiste. » Ou : « Vivre, c'est s'amuser. » Ou « Vivre, c'est travailler dur et ne jamais se poser de questions. » Les notes de 8 à 10 représentent des réponses bien pesées, quelle qu'en soit la teneur. (« Nous devons comprendre la nature de l'amour Divin pour concevoir celle de l'amour humain. Car nous sommes Ses enfants. » Ou, alternative plus humaniste : « Personne parmi nous ne connaît le sens de la vie ; aussi, traitons-nous avec compassion les uns les autres, car tous, nous luttons pour savoir... »)

Enfin, le monstre pose la question cruciale, la plus ardue : « Devriez-vous exister ? » Chaque rêveur est touché au plus profond de son cœur. C'est son âme qui va répondre, au-delà de toute conviction raisonnée.

Prenez la note que vous venez de donner au rêveur, et ajoutez-la aux points qu'il a gagnés précédemment pour faire

un total. Puis faites un jet en 1D10. Si le résultat du jet est inférieur ou égal à ce total, la réponse que le rêveur trouve en son âme est « Oui. » Sinon, elle est négative.

Si la réponse est affirmative, et énoncée ici, au cœur du Pays des Plaisirs Inaccessibles, alors, le sentiment et la conviction qu'elle renferme sont de telles forces vitales qu'ils triomphent de l'être de Xura.

S'ils échouent

Si les rêveurs se sont tous fait piéger dans l'une ou l'autre des prisons de Xura, ils y restent pendant le temps que dure leur sommeil. Lorsqu'ils seront réveillés, il leur faudra élaborer un plan pour échapper à l'horreur de leur destin. Jusque là, chaque nuit où ils rêveront apportera le même genre de rêves (pour ceux qui sont pris dans des cristaux en forme de larme, ce sont des rêves de frustration et d'échec ; pour ceux qui sont dans les cristaux en forme de cœur, tous les rêves sont érotiques ; et pour ceux qui sont enfermés dans des cristaux en forme de bombe, ce sont des cauchemars pleins de violence et de sang).

Le 14 février à minuit, Neil s'éveille dans un hurlement d'agonie. Son dos tétanisé se cambre hideusement, ses yeux se révulsent, et dans un affreux bruit de chair et d'os écartelés, il se déchire de haut en bas. Son corps tressautant convulsivement s'ouvre comme une peau de banane, une ombre noire et informe s'élève en lourdes volutes de ses viscères fumants, et, quittant la pièce transformée en boucherie, plane sur la cité. Ce nuage porte en son sein des sentiments de désenchantement et de misère qui affecteront toutes les personnes qu'il touchera. Le lendemain, il s'est dissipé dans l'atmosphère, et a pollué la ville entière. Il y a recrudescence des guerres entre gangsters, et la contrebande et l'alcoolisme font des ravages. Le taux de suicides double ; celui des divorces triple. Partout les gens ruminent sinistrement leurs échecs et leurs erreurs passés. Tous les habitants perdent 1D6 points de SAN dans la ville, à l'exception des Investigateurs qui, sachant d'où vient cette vague de fléaux et comment on aurait pu l'éviter, perdent 2D6 points de SAN.

Néanmoins, ce n'est pas parce qu'ils sont en échec que le mat est inéluctable. Ils peuvent trouver un moyen de se libérer afin de tenter un nouvel essai. Libre au Gardien d'élaborer l'intrigue d'une telle aventure, s'il est déterminé à la faire jouer.

On pourrait également envisager des solutions directes : ils savent que Neil va servir de portail et la procédure habituelle avec un portail, c'est d'y apposer le Signe des Anciens. Ils pourraient en mettre un sur le corps de Neil, ce qui empêcherait l'Esprit de Xura de passer à travers lui, et ainsi, sauverait ses jours. Mais dès l'instant où le signe serait enlevé, l'Esprit surviendrait, et il est fort peu probable que Neil ait suffisamment de présence d'esprit pour rester en contact avec un Signe des Anciens pendant le restant de sa vie. Les Investigateurs gagneraient 1D6 points de SAN avec cette rémission, mais dès qu'ils entendraient parler de la mort violente et inexplicable de Neil, quelque temps plus tard, ils perdraient intégralement ce gain.

Les Investigateurs peuvent imaginer d'inscrire le Signe des Anciens à même la peau de Neil, par un tatouage ou une scarification en forme d'étoile à cinq branches, avec l'enchantement approprié. Mais Mrs Bruford ne voudra pas entendre parler de cela, et si les Investigateurs tentent le coup, elle cherchera à les en empêcher par la force. S'ils parviennent à avoir le dessus et à accomplir leur tâche d'exorcistes, quelques semaines après, elle obtiendra de Neil qu'il se fasse retirer le tatouage sous intervention chirurgicale. Est-il besoin de s'attarder sur l'horreur de la scène survenant en salle d'opération si le chirurgien fait bien son travail ?

Une solution carrément désagréable serait de sceller Neil en quelque lieu inexpugnable et d'apposer le Signe des Anciens sur l'entrée. Il en meurt, bien sûr, mais tant que le Signe reste en place, l'Esprit ne peut gagner ce monde-ci. Cette décision de dernière extrémité ne vaut aucun gain de SAN aux Investigateurs.

S'ils réussissent

Si les rêveurs ont raison de l'Esprit de Xura, sous le choc, il perd toute emprise sur Neil. Hélas, son ignoble être onirique ne tenait que par sa volonté, et il explose en mille fragments de chair palpitante tandis que tous les rêveurs s'éveillent. Le Neil du monde réel s'éveille également sain et sauf, bien que commotionné. Après ces expériences, sa SAN n'est plus que de 48. Sarah l'aide avec générosité à recouvrer sa santé... Qui sait, ces deux-là finiront peut-être par trouver le bonheur. Cette heureuse issue vaut 2D6 points de SAN à chaque Investigateur.

Lors du voyage suivant des rêveurs dans les Contrées du Rêve, ils ne se retrouvent plus à Xura. Le pays des jardins charnels les a rejetés...

Conclusion

Quelle que soit l'issue, il n'y a aucun espoir pour le Neil du rêve. La corruption de Xura l'a métamorphosé en une abomination qui n'a plus rien d'humain. Une parcelle torturée de l'esprit de Neil reste enfouie quelque part dans cette monstruosité, mais ce n'est qu'un infime fragment. Si le processus s'achève, l'Esprit de Xura annihile la masse amorphe qu'est devenu le Neil onirique, tirant au même instant le vrai Neil du coma. Mais l'éphémère horreur écarlate de ce réveil est indicible...

Quant à l'Esprit de Xura, il est encore à la recherche d'un avatar. Peut-être en trouvera-t-il un, un jour prochain...



Table des matières



Aides de jeu

Et Bien, Rêvez Maintenant : le billet accroché à l'arbre dans le Bois Enchanté

Vous êtes probablement troublés, je le sais... Essayez de dominer ce sentiment. Vous vous trouvez dans le Bois Enchanté, et c'est un endroit assez dangereux. Au sortir de la porte, allez droit devant vous, ne tournez ni à droite ni à gauche, et ne prêtez pas attention aux chuchotements et aux couinements que vous entendrez. Vous serez bientôt dans les terrains dégagés du rêve. Vous ne tarderez pas à trouver une route ou une ferme ; vous pourrez alors demander la direction de la ville Ulthar : c'est là que je vous attends.

Amicalement Vôtre

Roger Ramsden

« Je me suis rendu à Bensamin en septembre 1917. J'étais accompagné de trois autres médecins et de nos assistants. Avant notre arrivée, des ouvriers gouvernementaux nous avaient construit une petite clinique ; nous nous attendions donc à trouver d'agréables locaux neufs pour travailler. Mais lorsque nous avons débarqué sur le terrain... les gens du coin avaient cassé toutes les vitres de la clinique, ils avaient volé la porte d'entrée et celle de derrière, et ils avaient installé un élevage de porcs dans la cour de devant. L'affaire se présentait sous de bien mauvais auspices. Nous nous sommes débrouillés pour qu'on nous débarrasse des cochons, nous avons remplacé les vitres manquantes avec du papier d'emballage, et nous avons fait venir de nouvelles portes d'Irasburg. Ensuite, nous avons entamé notre programme : commencer à examiner les habitants du village, pour établir des prescriptions adaptées à leurs problèmes...

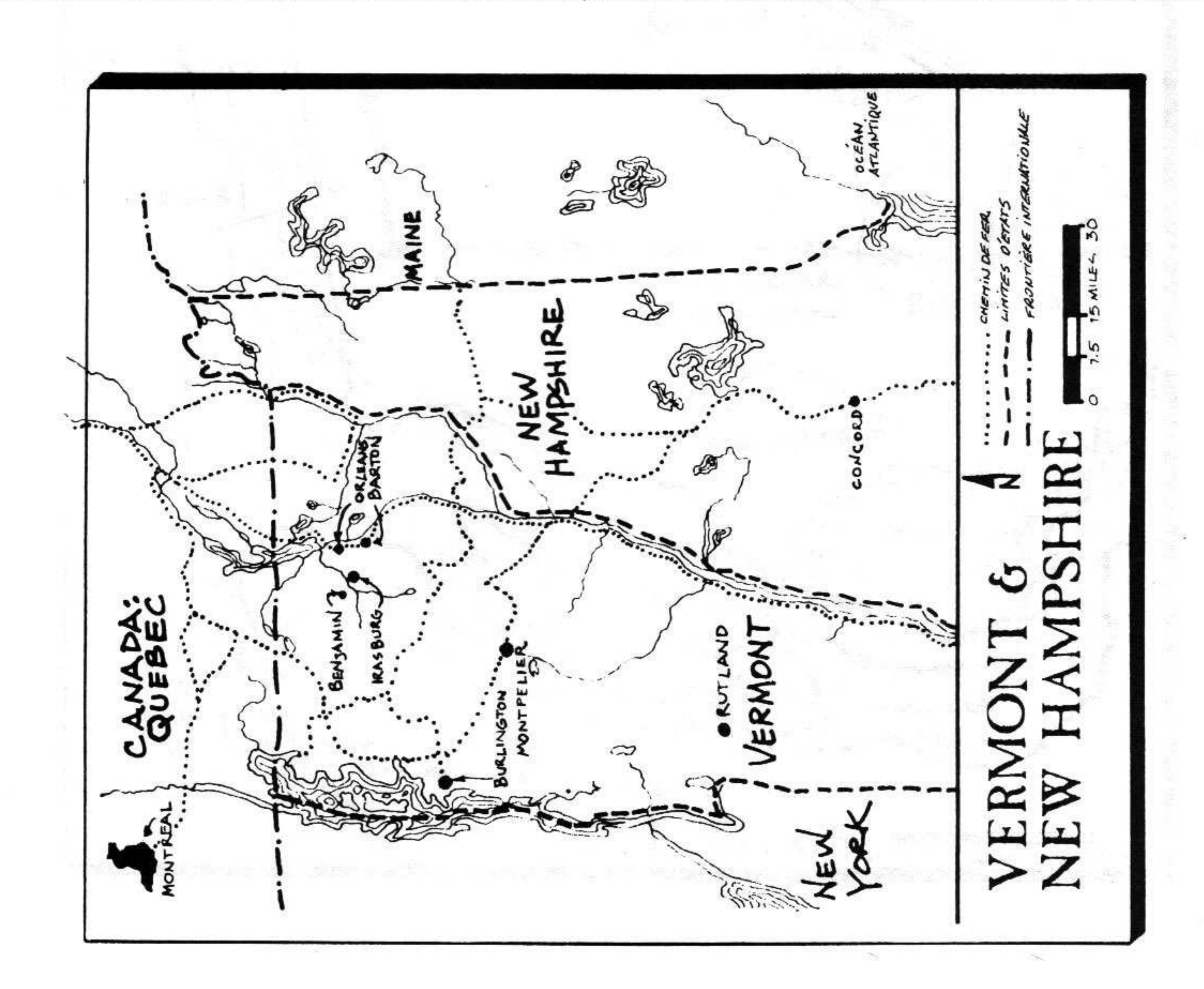
« Du moins, c'était notre plan initial. Mais voilà ; aucun de ces gens ne venait à la clinique... Les cas pathologiques foisonnent dans cette bourgade, et nous aurions pu en soulager beaucoup, si seulement ils nous avaient laissé faire ! Mais ils semblaient totalement indifférents, et ils préféraient voir leurs maux les rendre fous ou les tuer à petit feu, plutôt que de supporter que des étrangers s'en mêlent... Le seul appui que nous ayons trouvé est venu de l'unique étranger habitant la localité : Mr Monroe. Les villageois semblaient le respecter un peu, aussi il nous accompagnait lorsque nous faisions du porte-à-porte pour examiner les autochtones. Au moins, ils nous laissaient alors franchir le seuil ! Mais de toutes façons, ils n'allaient pas prendre les médicaments que nous avions prescrits, ni faire les exercices ou les activités conseillés.

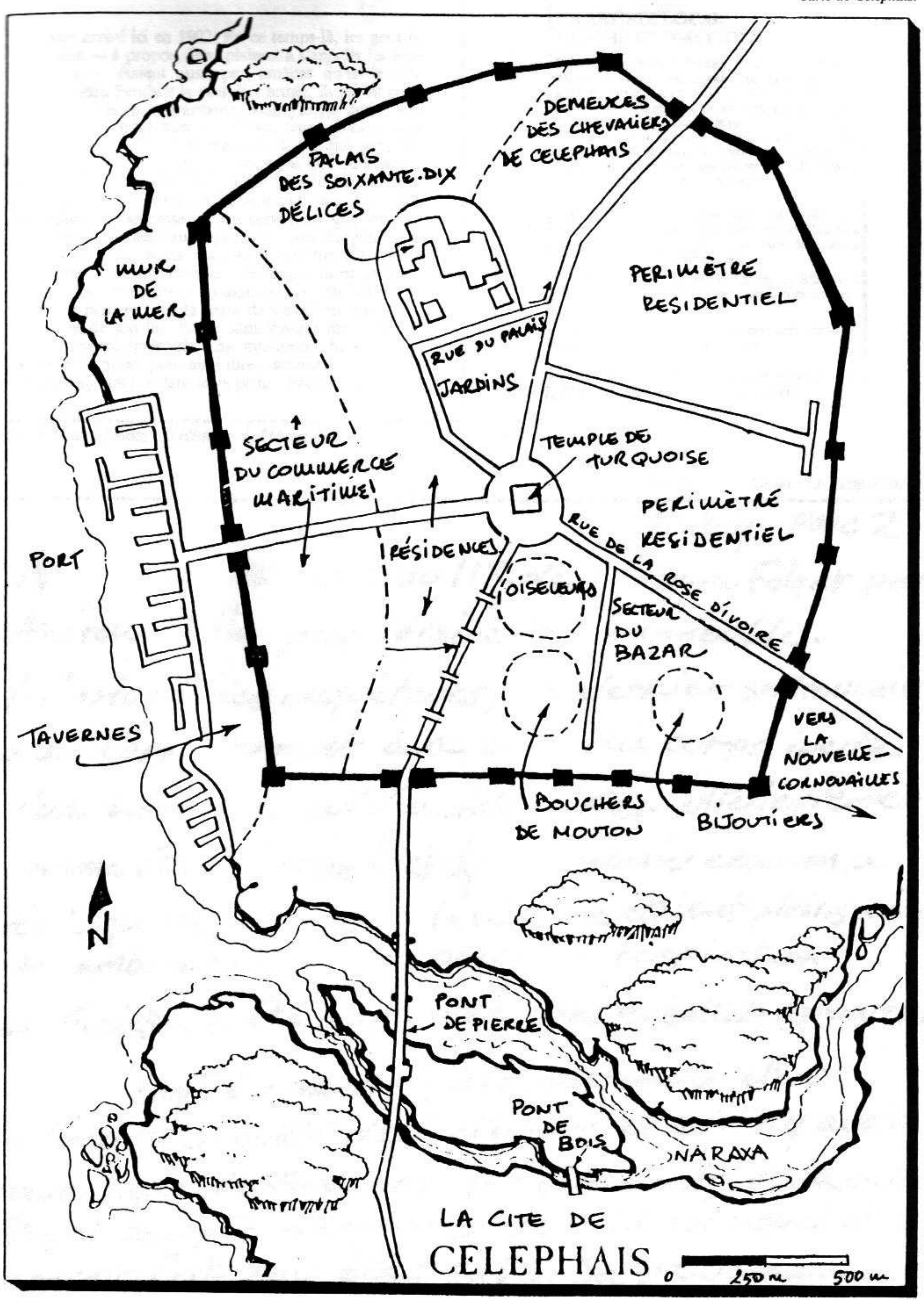
« C'était à peine croyable ! Je me souviens encore d'une femme qui était affectée d'un énorme kyste dans la joue gauche ; la grosseur atteignait la taille d'une pomme ! Nous avons décidé de l'emmener à Montpellier pour qu'il y soit procédé à l'ablation de sa tumeur ; elle devait horriblement souffrir, sans compter qu'elle était complètement défigurée... Eh bien, lorsque nous sommes allés chez elle pour l'emmener à la gare, ce fut pour nous apercevoir qu'elle s'était enfuie et qu'elle avait pris le maquis pour que nous ne puissions pas l'entraîner à l'hôpital ! Et ce n'est qu'un exemple... Ils refusaient systématiquement de coopérer, en dépit des efforts de Mr Monroe...

« Et ils ne renoncèrent jamais à nous chasser ! Ils ont tué le petit chat du Dr Darry, en lui donnant des coups de pied jusqu'à ce que mort s'ensuive. Trois fois, ils ont mis le feu à la clinique, parvenant une fois à brûler toute une aile du bâtiment, celle qui contenait tous nos comptes rendus... Que voulez-vous que je vous dise ? Ils ont gagné... C'était l'impasse. Nous avons fini par partir. Je n'ai jamais rien vu de pareil... »

Captifs de Deux Mondes : Le Récit du Docteur

Captifs de Deux Mondes : Carte du Vermont




DEMEURES
DES CHEVALIERS
DE CELEPHAIS
PALAIS
DES SOIXANTE.DIX
DÉLICES
MUR
DE
LA MER
PERIMÈTRE
RESIDENTIEL
RUE DU PALAIS
JARDINS
TEMPLE DE
TURQUOISE
SECTEUR
DU COMMERCE
MARITIME
PERIMÈTRE
RESIDENTIEL
RUE DE LA ROSE D'IVOIRE
PORT
RÉSIDENCES
OISELEURS
SECTEUR
DU
BAZAR
TAVERNES
VERS
LA
NOUVELLE-
CORNOUAILLES
BOUCHERS
DE MOUTON
BIJOUTIERS
N
PONT
DE PIERRE
PONT
DE
BOIS
NARAXA
LA CITE DE
CELEPHAIS
0
250 m
500 m

« Je suis arrivé ici en 1902. En ce temps-là, les gens de Bensamin — à propos, ils se plaisent à s'appeler les Bensaminites — étaient aussi peu amènes qu'ils le sont actuellement. Pendant la première année, ils m'ont complètement mis en quarantaine. Mais j'ai persisté à leur acheter de la nourriture et à louer leurs services pour m'aider un peu à tenir la maison ; ils ont fini par s'ouvrir peu à peu. On ne peut pourtant pas dire qu'ils soient devenus amicaux avant 1916. C'est l'année où il y eut le grand incendie. La ville a été détruite presque pour moitié... Dans ma jeunesse, j'avais servi dans une unité de pompiers bénévoles ; aussi, j'étais à même d'organiser les secours et nous avons maîtrisé le sinistre. J'ai même foncé dans une cabane en flammes pour sauver un nourrisson... Pourtant, chose étrange, le père du bébé a eu l'air plus perturbé par la perte de son chien que par le sauvetage de son fils. Enfin, sans vouloir me flatter, ils ont commencé après cela à me manifester du respect. Je pense qu'ils m'ont pour ainsi dire « adopté », bien que je ne sois toujours pas dans leurs petits secrets de village... »

Captifs de Deux Mondes : L'Histoire de l'Oncle John

UN ARTISTE LOCAL VICTIME D'UN ACCIDENT

BOSTON — Nelson Blakely, un artiste local, a été découvert inconscient aujourd'hui même dans son appartement de North End. Comme il ne parvenait pas à obtenir de réponse de son locataire, le propriétaire s'était résolu à ouvrir la porte ; c'est alors qu'il vit le jeune peintre, gisant sur son lit avec toutes les apparences de la mort. Emmené aux urgences de Ste Mary, l'artiste n'est pas encore sorti du coma à l'heure où nous mettons sous presse.

La police a écarté l'hypothèse du crime. On ignore depuis combien de temps Nelson Blakely a sombré dans l'inconscience et la cause de ce coma n'a pas non plus été déterminée.

Penny Tilstrom, la célèbre fiancée de Blakely, a revendiqué la garde de l'artiste tombé en catalepsie.

Blakely était connu pour ses peintures caractérisées par un style étrange et onirique...

L'Elève de Pickman : Le Fait Divers

L'Elève de Pickman : Le Rapport de Police

Blakely: Page 2

Apellés sur les lieux au 112 de l'Avenue Folger par Andrew Mallin, propriétaire de l'immeuble. A l'arrivée des enquêteurs, ce dernier se trouvait dans l'appartement aux cotés du corps inerte d'un homme qu'il a identifier ultérieurement comme étant Nelson Blakely. Un premier examen a révélé que les poumons de la victime étaient pleins d'eau. Une ambulance a été appelée, la respiration artificielle a été appliquée, sans résultats apparent.

L'enquête a montré que l'appartement était solidement verrouillé de l'intérieur, et qu'il n'y avait aucun signe d'effractions. Les vêtements de la victime étaient trempés d'eau, ainsi que le lit sur lequel elle reposait. Cette eau était salé. Sa provenance n'a pas été déterminé.

Reçu

Date: 2/12

"Crépuscule sur New York"

Vendu à : Mr + Mrs. B.E. Biggs

1414 Park Ave.

N° 1130

Prix : $300.00

Reçu

Date: 2/28

"Destin"

Vendu à : Reggie Van Statler

Prix : $225.00

Reçu

Date: 4/26

"l'Aube de R'lyeh"

Vendu à : E. Boucroft

113 Ashbury Blvd.

Prix : $75.00

Reçu

Date: 1/12

"l'Ancienne Yuggoth"

Vendu à : A. Stimson

3172 Huntington Avenue

N° 319

Dernier Prix : $100.00

LE LIVRE D'EIBON : Un Passage

et il est dit qu'un autre royaume existe au-delà du monde ordinaire, qui attend ceux qui osent y pénétrer. Il en est beaucoup qui ont essayé des drogues et des herbes ; d'autres me recommandent d'user du mesmérisme pour voyager dans ces bizarres et lointaines contrées. En leur sein, il y a beaucoup à apprendre, et de première main

LE LIVRE D'EIBON : Un Passage

d'autres ont cité Rhydagand, le grand artiste ; il lui suffisait de peindre un tableau représentant l'endroit où il aspirait à voyager : en s'endormant près de l'image, il était transporté par magie en ce lieu

LE LIVRE D'EIBON : Un Passage

ceux qui vont voyager là, dans les terres les plus obscures de cet étrange monde, ceux-là feront bien de se munir d'une protection contre les hideux habitants à face de chien de ce royaume maudit. Cette protection est offerte en partie par ce talisman de l'ancienne Egypte dont parle le savant, qui est plus ou moins révéré par ces bêtes qui hantent les terriers pestilentiels dont ce pays est criblé

LE LIVRE D'EIBON : Un Passage

cet homme étrange, voyageur en d'autres royaumes, m'a raconté l'histoire de Ghadamon. Comment cette chose engendrée de la chair de cerveaux humains reposait en secret au fond d'un grand lac en un terrifiant monde de ténèbres, et comment elle y demeurerait pendant des éternités, se nourrissant, croissant et attendant. Cet homme affirma que la venue de Ghadamon était proche. Je l'ai jugé fou, mais peu après, il fut assassiné par Celui qui Vient de l'Orient

L'Elève de Pickman : Le Livre d'Eibon — quelques extraits

LE GRIMOIRE DE LA SORCIÈRE :

... il est au plus profond de la forêt fongique de petites sphères d'un bleu pâle veiné de pourpre. Elles sont faciles à détacher ; et l'ingestion de leur partie supérieure confère au fidèle la faculté de cotoyer impunément les servants de Ghadamon pour aller lui rendre hommage. Mais attention ! Parmi elles pousse une espèce de champignons d'aspect fort similaire, mais celle-là est fatale pour les animaux comme pour les êtres humains... et c'est en ce lieu que Ghadamon demeurera, jusqu'à ce que celui qui doit venir fasse son chemin jusqu'à lui ; alors, Ghadamon passera dans l'autre règne où il prendra la place qui lui revient, sous l'océan. Là, il croîtra dans l'attente du Jour. Et lorsque ce jour sera venu, Celui qui Attend pour se Multiplier quittera son nid et rejoindra le terrible compagnon froid qui depuis toujours l'attend ; et cette aube qui verra la Bête se déchaîner et la sombre R'lyeh ressurgir hors des gouffres marins, cette aube saluera l'avènement du grand Cthulhu...

L'Elève de Pickman : Extraits du Grimoire de la Sorcière

Mon cher Nelson

Vraiment, je n'arrive pas à croire que tu prennes cette histoire de rêve tellement au sérieux! Bien sûr, bien sûr, nous avons tous plus ou moins exploité une image rêvée pour donner un coup de pouce à l'inspiration... A dire vrai, mes dernières sculptures suivent une ligne dont l'idée m'est venue dans un rêve... Mais de là à s'en remettre complètement à l'activité onirique comme unique source d'inspiration... Tu ne me feras pas admettre que tu y crois réellement! Et d'ailleurs, je ne recommanderais le procédé à aucun artiste digne de ce nom! Et ces sornettes, à propos d'une conversation avec Pickman? On dirait que tu lui as parlé hier... Mais enfin, le type a disparu depuis des années! Et si tu veux mon opinion, il a dû se suicider.

Quant à la vertu prémonitoire du rêve... On dirait que tu n'as jamais rien lu! Tu ne connais donc pas Freud? Mais peut-être que tu n'en as même pas entendu parler, de la façon dont tu te terres dans le sale petit trou que tu t'es creusé... Peu importe; tout cela est bon pour les sorciers guérisseurs et les barbares primitifs, et Dieu merci, nous n'en sommes plus là de nos jours.

Salutations sceptiques

Roger Baldridge

et Pickman m'a expliqué comment le rejoindre. J'ai possédé autrefois une peinture que j'aurais pu utiliser pour lui rendre visite, mais je l'ai vendu pour avoir quelque argent... Combien je serais heureux de la récupérer, à présent !

L'Elève de Pickman : La Lettre de Blakely

UN ARTISTE LOCAL A ÉTÉ ASSASSINÉ

BOSTON — Le sculpteur Roger Baldridge a été retrouvé aujourd'hui décapité dans son studio. La police n'a encore appréhendé aucun suspect pour ce meurtre effroyable.

Les forces de l'ordre sont intervenues en 1662, Whitehead Ave sur les instances d'un client qui, incapable de joindre Baldridge, avait jeté un coup d'œil par une de ses fenêtres ; il avait alors aperçu la silhouette prostrée de l'artiste.

Le corps décapité de ce dernier gisait dans une mare de sang, lacéré de blessures béantes. Aucun indice n'a été découvert lors de la fouille des lieux, mis à part une fenêtre ouverte. Au début, les policiers doutaient de l'identité de la victime. Mais lorsqu'ils ôtèrent une bâche de sur une statue qui semblait être un travail en cours, ils découvrirent avec effarement la tête de Roger Baldridge : elle avait maculé de sang le corps de pierre nu, et elle complétait tragiquement cette sculpture qui représentait un homme sans tête...

On pense que le tueur est également responsable d'un autre meurtre perpétré plusieurs mois auparavant et on le suspecte encore d'autre crimes. Il s'agirait d'un homme ayant environ une trentaine d'années et qui serait particulièrement robuste. On le considère comme extrêmement dangereux.

Quiconque détiendrait une information au sujet de cet assassinat est prié de se mettre en rapport avec la police.

L'Elève de Pickman : Un fait divers

L'Elève de Pickman : La lettre de Pickman

et c'est ainsi que pour des raisons de santé j'ai résolu de me retirer, en quelque sorte, et de m'en aller dans la région de Boston, probablement pour toujours. Vous savez comment m'atteindre là où je serai... Venez souvent me rendre visite, mais surtout, n'oubliez pas de porter le signe d'Egypte lorsque vous viendrez ! Je joins une photographie de moi (et de mon ami, Eliot) prise il y a déjà quelque temps, lorsque ma santé était meilleure.

P



L'Elève de Pickman : La photographie de Pickman

ARKHAM FRAPPÉE PAR LES GOULES !

ARKHAM (Mass.) — La police a rapporté que trois tombes situées dans le cimetière historique d'Aylesbury Hill ont été violées la nuit dernière.

Ceux qui reposaient de leur dernier sommeil dans ces sépultures ont été identifiés ; il s'agissait des sieurs Randolph Smyth, Samuel Decker et Jonathan Cooper. Leur inhumation remonte à quasiment deux siècles.

Le gardien du cimetière a déclaré avoir aperçu une lumière violette entre les tombes peu après minuit ; ce fait peut avoir un rapport avec l'odieuse profanation...

La police soupçonne que des contrebandiers en soient les auteurs ; ils auraient violé ces sépultures à la recherche d'une cachette pour de l'alcool Canadien.

La Saison de la Sorcière : Le Fait divers

« Et bien, au moment où le vol s'est passé, je prenais l'air dans le cimetière. Et j'ai vu un halo, comme une lumière violette, entre les tombes. Voilà, c'est tout ce que j'ai vu...

« C'était un fantôme, cette lumière ! Je le sais, et vous l'apprendrez ! C'était un fantôme. Et je sais lequel ! Celui de Hesper Payne. Celle qui a maudit Arkham et tous ceux qui sont dedans. Je crois qu'elle cherche à revenir pour voir sa malédiction commencer à s'accomplir.

« Ah oui ! Je me souviens aussi d'autre chose. Il y a eu une fille de l'Université qui a tourné autour des tombes pillées, quelques jours avant que ça n'arrive. J'avais parlé avec elle. Elle s'appelle Susan. Je crois qu'elle étudie l'Histoire. Des étudiants en Histoire, il y en a beaucoup qui traînent dans les parties les plus anciennes du cimetière. Ils regardent les dates de naissance, et tout ça... »

La Saison de la Sorcière : Le Récit d'Herman

La Saison de la Sorcière : Un entrefilet

Mais où est donc passé le printemps ?

Depuis quelques semaines, l'esprit du printemps fait défaut au cœur des citoyens... On le voit bien : le service est morose dans tous les restaurants de la ville, il n'y a personne dans les rues à la nuit tombée et il y a la queue dans les salles d'attente des médecins...

Il semble qu'une fois de plus de nombreuses personnes souffrent de troubles du sommeil... Le Dr Cox, de l'Hôpital Psychiatrique d'Arkham, rapporte qu'un grand nombre de gens sont affectés par des cauchemars. Selon le Dr Cox, beaucoup d'habitants d'Arkham sont encore passablement superstitieux, et subissent en conséquence un important stress mental aux alentours de Walpurgis...

La Saison de la Sorcière : Un fait divers

Un étudiant victime d'un mal étrange

Eric Watson, étudiant en mathématiques à l'Université de Miskatonic, a été admis à l'Hôpital Psychiatrique d'Arkham la nuit dernière.

Locataire au 119, Jenkin Street (adresse de la fameuse « maison maudite »), Eric a été retrouvé dans la rue, où il errait, l'air hébété, et marmonnant des balbutiements incohérents.

Les médecins réservent leur diagnostic.

La Saison de la Sorcière : Extrait du journal intime de Charity Smith

Le journal intime de Charity Smith — Extrait

Alors que la vile sorcière se tenait sur l'échafaud, elle cracha et maudit la cité. Ses paroles enfouirent la crainte dans les cœurs de tous ceux qui étaient présents. « Et par le pouvoir de l'Homme Noir, je reviendrai un jour du pays du sommeil profond, et grande sera ma colère ! Les âmes de Randolph Smyth, Samuel Decker et Jon Cooper seront tenues prisonnières pour ma vengeance dans le pays des cauchemars, et leur torture sera sans fin. Cette ville sera ébranlée, et l'obscurité de la mort s'abattra sur elle, et mon pouvoir règnera à nouveau à son zénith ! » Ensuite, l'horrible sorcière fut pendue.

Le Pays des Rêves Perdus : Le journal de Neil Bruford

EXTRAITS DU JOURNAL DE NEIL BRUFORD

4 JANVIER — Aujourd'hui, Darrel m'a fourni quelque chose de nouveau : une herbe étrange, avec pour instructions de la mâcher avant de me coucher. Il m'a également écrit un mantra simple, que je dois réciter en allant au lit. Tout cela n'était pas bien cher, et de toutes façons, je veux tout essayer.

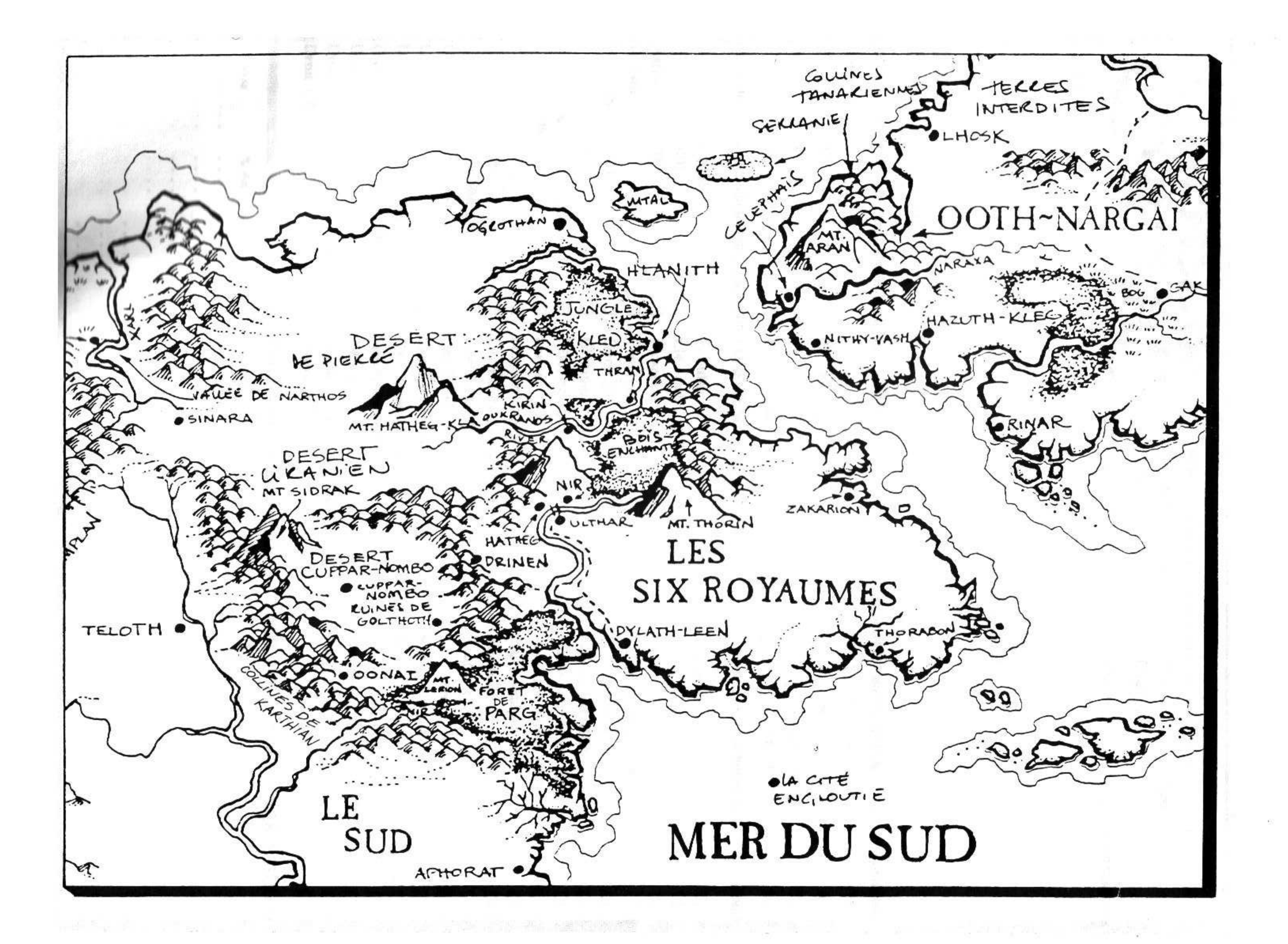
13 JANVIER — Soirée particulièrement lugubre. J'ai décidé de tâter de cette nouvelle herbe ; et puis, je n'ai plus d'opium ; alors...

14 JANVIER — Dieu ! Quelle révélation ! J'ai mastiqué quelques tiges et branches de cette plante — j'en ai ainsi exprimé une quantité surprenante d'une sorte de résine visqueuse et musquée, et j'ai récité une cinquantaine de fois l'absurde formule — plus je la déclamais, et plus cela devenait facile. Je me suis endormi, et merveille ! J'ai fait des rêves absolument incroyables, d'une clarté, d'un réalisme stupéfiants... Je me réveillais, nu, dans une chambre vide ; je m'habillais, et je sortais dans une étrange rue sombre, où des gens au visage revêche allaient et venaient. J'apprenais le nom de cette ville : Dylath-Leen. Je coulais de nombreux jours dans cette étrange cité, à fumer de l'herbe avec les marins silencieux. J'écoutais ce qui se contait sur les pays lointains : sur Cathurie, et le sombre Leng, et Kadath dans son Désert Glacé... Et j'ai aperçu fugitivement la femme de mes rêves ; elle se nomme Bzai-kanaan, c'est une danseuse de la Rue aux Epices. Au matin, je me suis éveillé frais et dispos ; j'avais pourtant l'impression d'avoir passé plusieurs semaines dans cette ville noire... Pour l'instant, je me contenterai d'en savourer le souvenir, mais je pense que je ne saurais attendre bien longtemps avant de rêver encore !

15 JANVIER — J'ai questionné Darrel à propos de cette fameuse herbe. Il m'a dit que son père en avait eu des graines lorsqu'il se trouvait en Chine pendant la guerre des Boxers. Darrel est convaincu que son père l'a volée dans un des temples. Il en a fait venir des plants dans la serre du collège pendant le dernier semestre et il en mâche depuis des mois. Il ne veut pas me révéler où il a appris le mantra. Lorsque je lui ai dit que je m'étais retrouvé à Dylath-Leen, il a été étonné, car c'est là qu'il parvient, également, lorsqu'il a pris de l'herbe. Il semblerait que tous ses rêves commencent dans le même bâtiment sombre où je me suis moi-même éveillé. Il était sidéré... Je parie qu'il croyait qu'après avoir mâché de cette drogue, chacun se retrouvait dans son monde onirique personnel... Au lieu de cela, il semblerait que nous eussions des rêves similaires !

18 JANVIER — La vie est insipide et je meurs d'envie de revoir Bzai-kanaan. Je reviendrai ce soir dans le port de Dylath-Leen et je lui avouerai mon amour pour elle...

19 JANVIER — Mon rêve a été encore plus étrange. Impossible de retrouver ma bien-aimée, mais j'ai rencontré une autre femme, nommée Sarah Farnham. Elle m'a déclaré être une autre rêveuse, venant de la Terre ! Nous sommes allés fort loin ensemble, jusque dans l'adorable ville de Celephais, et de là, jusqu'à Serranie, qui flotte parmi les nuages... Sarah m'a aussi parlé de Xura, et m'a


COLLINES TANARIENNES
TERRES INTERDITES
SERRANIE
LHOSK
MTAL
CELEPHAÏS
MT. ARAN
OOTH~NARGAI
OGLOTHAN
HLANITH
NARAXA
BOG
GAK
JUNGLE KLED
HAZUTH-KLEG
NITHY-VASH
DESERT DE PIERRE
XARI
THRAN
VALLÉE DE NARTHOS
KIRIN
OUKRANOS
SINARA
MT. HATHEG-KLA
RIVER
BOIS ENCHANTÉ
RINAR
DESERT LÉKANIEN
MT SIDRAK
NIR
ULTHAR
MT. THORIN
ZAKARION
HATHEG
DRINEN
LES SIX ROYAUMES
DESERT CUPPAR-NOMBO
CUPPAR-NOMBO
RUINES DE GOLTHOTH
TELOTH
DYLATH-LEEN
THORABON
OONAI
MT. LERION
COLLINES DE KARTHIAN
FORET DE PARG
NIR
LA CITÉ ENGLOUTIE
LE SUD
MER DU SUD
APHORAT

L'APPEL de CTHULHU

Nom . . . .
Profession . . . . Sexe . . . . Age . . . .
Nationalité . . . . Résidence . . . .

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR . . . DEX . . . INT . . . . Idée . . . . . .
CON . . . APP . . . . POU . . . Chance . . .
TAI . . . . SAN . . . EDU . . . Connais . . .
Écoles . . . .
Diplômes . . . .
Bonus/Pénalité au dommage . . . .

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . .) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) . . . . ☐
Archéologie (00) . . . . ☐
Astronomie (00) . . . . ☐
Baratin (05) . . . . ☐
Bibliothèque (25) . . . . ☐
Botanique (00) . . . . ☐
Camouflage (25) . . . . ☐
Chanter (05) . . . . ☐
Chimie (00) . . . . ☐
Comptabilité (10) . . . . ☐
Conduire Automobile (20) . . . . ☐
Conduire Engin Lourd (00) . . . . ☐
Crédit (15) . . . . ☐
Dessiner une carte (10) . . . . ☐
Diagnostiquer Maladie (05) . . . . ☐
Discrétion (10) . . . . ☐
Discussion (10) . . . . ☐
Droit (05) . . . . ☐
Écouter (25) . . . . ☐
Électricité (10) . . . . ☐
Éloquence (05) . . . . ☐
Esquiver (DEX x 2) . . . . ☐
Géologie (00) . . . . ☐
Grimper (40) . . . . ☐
Histoire (20) . . . . ☐
Lancer (25) . . . . ☐
Linguistique (00) . . . . ☐
Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) . . . . ☐
Lire/Écrire (00) . . . . ☐
Lire/Écrire (00) . . . . ☐
Lire/Écrire (00) . . . . ☐
Marchandage (05) . . . . ☐
Mécanique (20) . . . . ☐
Monter à cheval (05) . . . . ☐
Mythe de Cthulhu (00) . . . . ☐
Nager (25) . . . . ☐
Occultisme (05) . . . . ☐
Parler (00) . . . . ☐
Parler (00) . . . . ☐
Pharmacologie (00) . . . . ☐
Photographie (10) . . . . ☐
Pickpocket (05) . . . . ☐
Piloter un Avion (00) . . . . ☐
Premiers Soins (30) . . . . ☐
Psychanalyse (00) . . . . ☐
Psychologie (05) . . . . ☐
Sauter (25) . . . . ☐
Se Cacher (10) . . . . ☐
Soigner Empoisonnement (05) . . . . ☐
Soigner Maladie (05) . . . . ☐
Suivre une Piste (10) . . . . ☐
Trouver Objet Caché (25) . . . . ☐
Zoologie (00) . . . . ☐
. . . . ☐

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

REVER (POU x I) . . . .
SAVOIR ONIRIQUE (00)
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ . . . .

Épargne ____________

L'APPEL de CTHULHU

Nom . . . .

Profession . . . . Sexe . . . . Age . . . .

Nationalité . . . . Résidence . . . .

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR . . .	DEX . . .	INT	Idée . . . . . .
CON . . .	APP	POU . . .	Chance . . .
TAI	SAN . . .	EDU . . .	Connais . . .

Écoles . . . .

Diplômes . . . .

Bonus/Pénalité au dommage . . . .

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . .) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

- Anthropologie (00) . . . . ☐
- Archéologie (00) . . . . ☐
- Astronomie (00) . . . . ☐
- Baratin (05) . . . . ☐
- Bibliothèque (25) . . . . ☐
- Botanique (00) . . . . ☐
- Camouflage (25) . . . . ☐
- Chanter (05) . . . . ☐
- Chimie (00) . . . . ☐
- Comptabilité (10) . . . . ☐
- Conduire Automobile (20) . . . . ☐
- Conduire Engin Lourd (00) . . . . ☐
- Crédit (15) . . . . ☐
- Dessiner une carte (10) . . . . ☐
- Diagnostiquer Maladie (05) . . . . ☐
- Discrétion (10) . . . . ☐
- Discussion (10) . . . . ☐
- Droit (05) . . . . ☐
- Écouter (25) . . . . ☐
- Électricité (10) . . . . ☐
- Éloquence (05) . . . . ☐
- Esquiver (DEX x 2) . . . . ☐
- Géologie (00) . . . . ☐
- Grimper (40) . . . . ☐
- Histoire (20) . . . . ☐
- Lancer (25) . . . . ☐
- Linguistique (00) . . . . ☐
- Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) . . . . ☐
- Lire/Écrire (00) . . . . ☐
- Lire/Écrire (00) . . . . ☐
- Lire/Écrire (00) . . . . ☐
- Marchandage (05) . . . . ☐
- Mécanique (20) . . . . ☐
- Monter à cheval (05) . . . . ☐
- Mythe de Cthulhu (00) . . . . ☐
- Nager (25) . . . . ☐
- Occultisme (05) . . . . ☐
- Parler (00) . . . . ☐
- Parler (00) . . . . ☐
- Pharmacologie (00) . . . . ☐
- Photographie (10) . . . . ☐
- Pickpocket (05) . . . . ☐
- Piloter un Avion (00) . . . . ☐
- Premiers Soins (30) . . . . ☐
- Psychanalyse (00) . . . . ☐
- Psychologie (05) . . . . ☐
- Sauter (25) . . . . ☐
- Se Cacher (10) . . . . ☐
- Soigner Empoisonnement (05) . . . . ☐
- Soigner Maladie (05) . . . . ☐
- Suivre une Piste (10) . . . . ☐
- Trouver Objet Caché (25) . . . . ☐
- Zoologie (00) . . . . ☐
- . . . . ☐

ARMES

Armes	*% Att*	*Dommages*	*Empal.*	*% Parade*	*PdV*
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

REVER (POU x I) . . . .

SAVOIR ONIRIQUE (00) . . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

L'APPEL de CTHULHU

Nom . . . .
Profession . . . . Sexe . . . . Age . . . .
Nationalité . . . . Résidence . . . .

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR . . . DEX . . . INT . . . . Idée . . . . . .
CON . . . APP . . . . PÒU . . . Chance . . .
TAI . . . . SAN . . . EDU . . . Connais . . .
Écoles . . . .
Diplômes . . . .
Bonus/Pénalité au dommage . . . .

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie . . . .) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Anthropologie (00) . . . . ☐
Archéologie (00) . . . . ☐
Astronomie (00) . . . . ☐
Baratin (05) . . . . ☐
Bibliothèque (25) . . . . ☐
Botanique (00) . . . . ☐
Camouflage (25) . . . . ☐
Chanter (05) . . . . ☐
Chimie (00) . . . . ☐
Comptabilité (10) . . . . ☐
Conduire Automobile (20) . . . . ☐
Conduire Engin Lourd (00) . . . . ☐
Crédit (15) . . . . ☐
Dessiner une carte (10) . . . . ☐
Diagnostiquer Maladie (05) . . . . ☐
Discrétion (10) . . . . ☐
Discussion (10) . . . . ☐
Droit (05) . . . . ☐

Écouter (25) . . . . ☐
Électricité (10) . . . . ☐
Éloquence (05) . . . . ☐
Esquiver (DEX x 2) . . . . ☐
Géologie (00) . . . . ☐
Grimper (40) . . . . ☐
Histoire (20) . . . . ☐
Lancer (25) . . . . ☐
Linguistique (00) . . . . ☐
Lire/Écrire l'Ang. (EDU x 5) . . . . ☐
Lire/Écrire (00) . . . . ☐
Lire/Écrire (00) . . . . ☐
Lire/Écrire (00) . . . . ☐
Marchandage (05) . . . . ☐
Mécanique (20) . . . . ☐
Monter à cheval (05) . . . . ☐
Mythe de Cthulhu (00) . . . . ☐
Nager (25) . . . . ☐

Occultisme (05) . . . . ☐
Parler (00) . . . . ☐
Parler (00) . . . . ☐
Pharmacologie (00) . . . . ☐
Photographie (10) . . . . ☐
Pickpocket (05) . . . . ☐
Piloter un Avion (00) . . . . ☐
Premiers Soins (30) . . . . ☐
Psychanalyse (00) . . . . ☐
Psychologie (05) . . . . ☐
Sauter (25) . . . . ☐
Se Cacher (10) . . . . ☐
Soigner Empoisonnement (05) . . . . ☐
Soigner Maladie (05) . . . . ☐
Suivre une Piste (10) . . . . ☐
Trouver Objet Caché (25) . . . . ☐
Zoologie (00) . . . . ☐
. . . . ☐

ARMES

Armes	*% Att*	*Dommages*	*Empal.*	*% Parade*	*PdV*
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .
. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . .	. . . . . .

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

REVER (POU x I) . . . .
SAVOIR ONIRIQUE (00) . . . .
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .
. . . .

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ . . . .

Épargne ____________



CE QUE CONTIENT LA BOITE

Les Contrées du Rêve

Le Gardien trouvera dans ce livret les éléments de contexte nécessaires à la mise en œuvre d'une aventure dans les Contrées du Rêve. Quelques titres de chapitres : Clés pour Entrer dans les Contrées du Rêve, De Nouveaux Sorts, Créatures de Rêve, et Lieux Oniriques.

Les Voyages du Rêve

Un recueil de six scénarios : « Et Bien, Rêvez Maintenant », « Captifs des Deux Mondes », « L'Elève de Pickman », « La Saison de la Sorcière », « Les Voiles Jaunes », et « Le Pays des Rêves Perdus ». Ces aventures peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, mais nous suggérons de commencer par « Et Bien, Rêvez Maintenant », et de garder en réserve « Le Pays des Rêves Perdus » jusqu'à ce que le Gardien ait acquis quelque expérience, en matière d'aventures dans les Contrées du Rêve.

Carte partielle des Contrées du Rêve

Une carte des Contrées du Rêve volontairement incomplète. Les histoires des Contrées du Rêve ne traversent qu'une petite fraction de l'immensité du rêve. Chaque Gardien est libre de remplir à son gré les blancs de la carte de cités, de royaume, d'îles et d'empires. Les limites de la carte ne sauraient être confondues avec les limites des Contrées du Rêve... Vous trouverez dans les aides de jeu une version de la partie la plus fréquentée des Contrées du Rêve, au format du livret ; elle est destinée à être donnée aux joueurs après leur premier voyage dans les Contrées du Rêve.

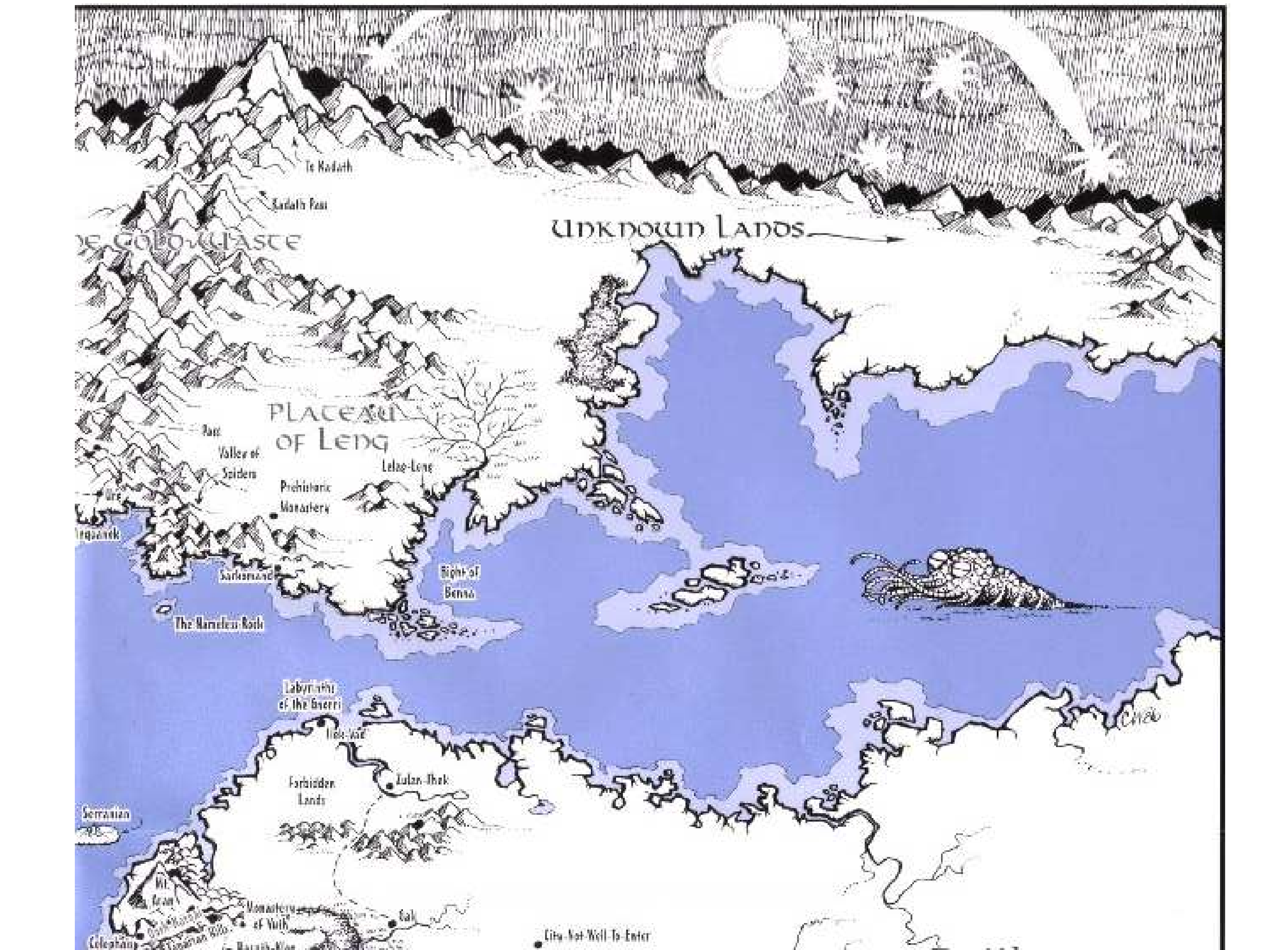
Aides de jeu

Les aides de jeu sont des documents à soumettre à vos joueurs au fil des scénarios. Vous les découperez suivant les pointillés, et vous les remettrez à vos joueurs au fur et à mesure que leurs Investigateurs les trouvent. Ce recueil comprend également une petite carte du centre des Contrées du Rêve, et plusieurs feuilles de personnages de l'Appel de Cthulhu sur lesquelles les nouvelles compétences nécessaires pour le voyage onirique ont été portées.



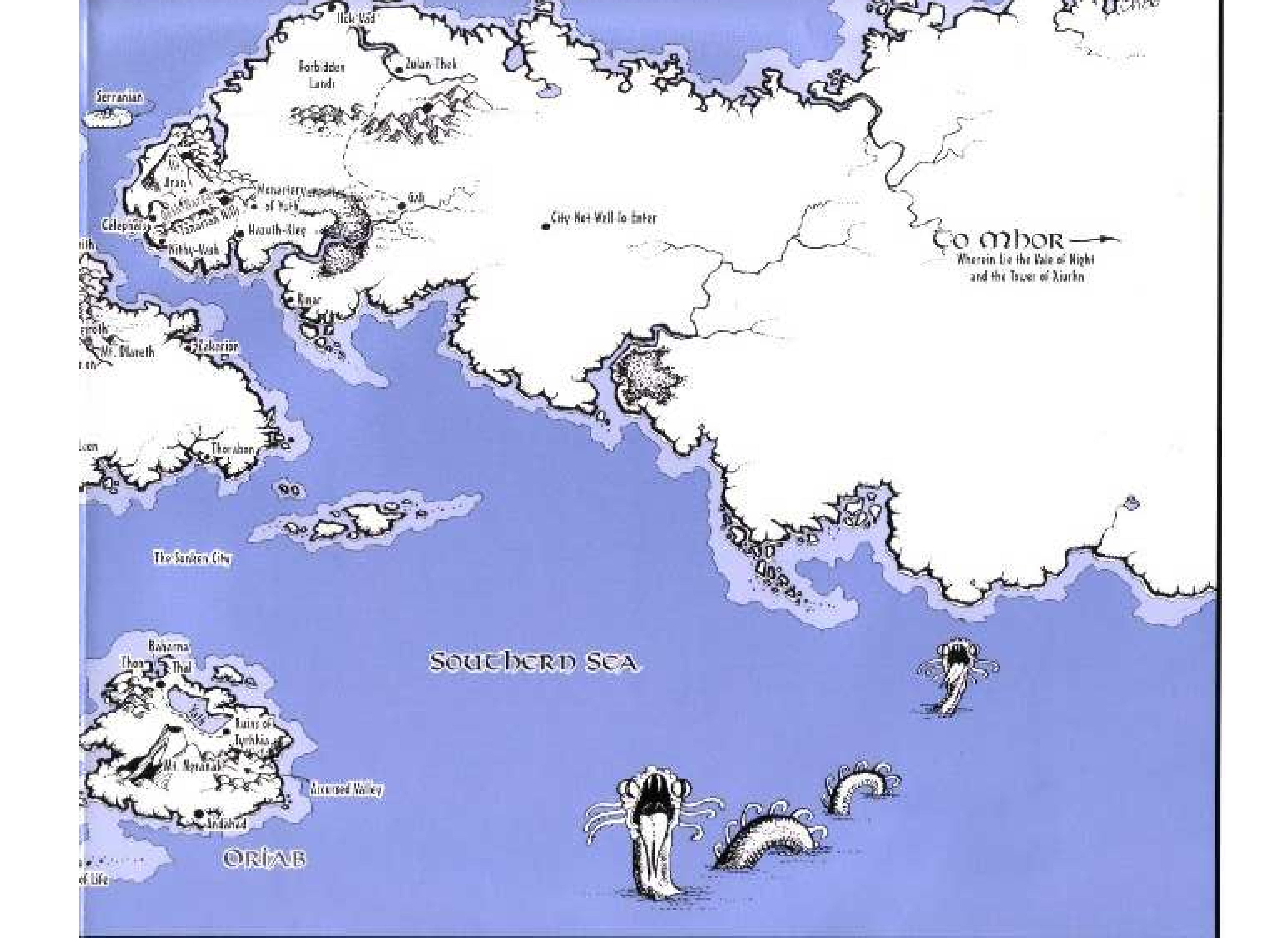



The Moon
The Gnophkehs
To Zobna
Lomar
Diakos
Plateau of Sarkia
Olathoe
Mt. Kadiphonek
Banof
Mt. Noton
Ithara
Watchers in the Waste
Rock Desert
House of the Worm
Vornai
Kaar
Selarn
Giant Quarry
Zais
Cerenarian Sea
Stethelos
River Kraa
Mynqar
Nomad Lands
Kadatheron
River Xari
Oprothan
Mhal
Castle of the Sacred Fount
Jungle of Kled
N'Kaal
The Stony Desert


To Kadath
Kadath Pass
Unknown Lands
Plateau of Leng
Pass
Valley of Spiders
Prehistoric Monastery
Lelag-Leng
Sarkomand
Bight of Benna
The Nameless Rock
Labyrinths of the Gnorri
Forbidden Lands
Zulan-Thek
Serranian
Mt. Aran
Monastery of Yuth
Celephaïs
City-Not-Well-To-Enter



CERENARIAN SEA
NOMAD LANDS
Stethelos
River Kraa
Mungar
Bnazic Desert
MNAR
Kadatheron
Thraa
Ilarnek
Rokol
Jaren
River Ai
River Xari
The Stony Desert
Valley of Narthos
Sinara
Great Black Mountains
Bothar
Oazaran Steppes
Thoelas
River Tedi
Akurion
Sarnath
Ib
The Nameless Lake
SYDATHRIA
Teloth
Mt. Sidrak
Desert of Cuppar-Nombo
Cuppar-Nombo
Gelthoth
Dothur
Mt. Thurai
Mountains of Hlell-Taarthica
FANTASTIC REALMS
Ennon
Sona-Nyl
Zura
River Zuro
Jahorat
Thalarion
ZAK
Zar
The Crystal Headlands
To the Basalt Pillars of the West
SOUTHERN SEA
Oqrathan
Nhal
Dylath Leen


Ilek-Vad
Zulan-Thek
Forbidden Lands
Serranian
Aran
Monastery of Yath
Celephais
Tanarian Hills
Hazuth-Kleg
Nithy-Vash
Gak
City Not Well-To Enter
To Mhor
Wherein Lie the Vale of Night and the Tower of Xiurhn
Rinar
Mt. Dlareth
Kakarian
Thorabon
The Sunken City
Southern Sea
Baharna
Thon
Thal
Ruins of Tyrhhia
Mt. Ngranak
Accursed Valley
Ondahad
Oriab

Les CONTRÉES du Rêve

Un Jeu de Rôle par-delà le Mur du Sommeil dans les Mondes Oniriques de H.P. LOVECRAFT

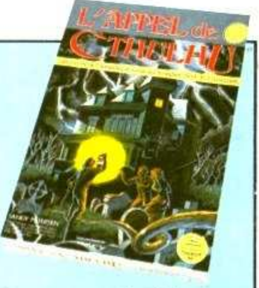
"... Certains d'entre nous s'éveillent la nuit, avec au fond des yeux d'étranges phantasmes de collines et de jardins enchantés, de fontaines cristallines dans le soleil, de falaises dorées caressées par de murmurants ressacs, de plaines étendant leurs vagues herbeuses jusqu'à lécher les remparts de bronze et de pierre de cités endormies, et de légions indistinctes de héros galopant à la lisière d'épaisses forêts sur de blancs destriers carapaçonnés ; alors, nous savons que nous sommes retournés en arrière, par des portes d'ivoire, dans ce monde merveilleux qui était le nôtre, avant que nous ne devenions grands, et tristes."

H. P. LOVECRAFT
(Celephais)

Un supplément pour L'Appel de Cthulhu

Nous savons tous rêver ; il nous vient des rêves ordinaires, qui se déroulent la plupart du temps sur Terre. Mais rêver peut signifier que la conscience du rêveur s'est évadée vers les Contrées du Rêve ; il a laissé sa dépouille physique sur la Terre, abandonnée à un sommeil profond, pendant que sa conscience pleinement éveillée vagabonde dans ces terres étranges. Une troisième sorte de songes relève d'une nouvelle compétence : Rêver, qui permet aux rêveurs chevronnés de créer de nouveaux objets ou de nouvelles formes de vies dans les Contrées du Rêve. Un Investigateur peut pénétrer dans les Contrées du Rêve de par sa propre volonté, ou celle de quelqu'un d'autre, ou encore grâce à un objet magique, comme la clé d'argent de Randolph Carter. Une nuit, dans ses songes, un investigateur peut tomber à l'improviste sur un escalier immense s'abîmant vers de fascinantes profondeurs sous-jacents au rêve ordinaire dans lequel il évolue. Ces degrés mènent aux soixante-dix marches du sommeil léger, par lesquelles le rêveur s'enfonce jusqu'à la caverne de la flamme. Là demeurent deux prêtres vénérables, Nasht et Kaman-Thah. Ils jugent le rêveur, et s'ils l'en trouvent digne, ils lui octroient le passage dans les Contrées du Rêve.
Marchez sur les traces de Randolph Carter — entrez dans les Contrées du Rêve.

L'Appel de Cthulhu



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle inspiré des œuvres de H. P. Lovecraft, dans lequel les personnages sont confrontés aux menées diaboliques des Grands Anciens et de leurs serviteurs. Dans *l'Appel de Cthulhu*, les joueurs incarnent des investigateurs de choses inconnues et indicibles ; ce sont des hommes et des femmes ordinaires des années 1920 qui ont eu vent de secrets effroyables. *Les Contrées du Rêve* de H. P. Lovecraft constituent un supplément à *l'Appel de Cthulhu*, destiné à inclure les histoires du cycle onirique de Lovecraft. Il est recommandé aux utilisateurs des *Contrées du Rêve* de connaître les règles de *l'Appel de Cthulhu*.

Le Gug, une horrible créature des "Contrées du Rêve"

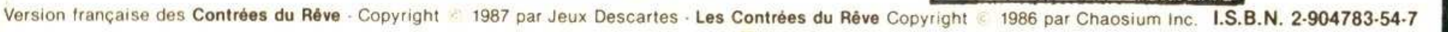
JKR '86

avec l'autorisation de Arkham house

JEUX DESCARTES
5, rue de la Baume
75008 PARIS



129 F


 I.S.B.N. 2-904783-54-7